Vol.78

衝撃特報第2弾！新システム満載のバトルシステムを徹底研究!!『FFVIII』

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1998年7月10日発行（隔週金曜日発行）第4巻第16号通巻74号

電撃 PlayStation

プレイステーション

1998 7/10

定価 490YEN



特別付録
ESP Special
～SPRING·SUMMER COLLECTION～
ルナ シルバースターストーリー
スレイヤーズろいやる
シルエットミラージュ
REPROGRAMMED HOPE

電撃特報13連発
勇者王ガオガイガー
レガイア伝説
エンドセクター
ドリーム·ジェネレーション
めぐり愛して
星の丘学園物語 学園祭
トゥルーラブストーリー2
新世代ロボット戦記ブレイブ·サーガ
ドキドキプリティリーグ熱血乙女青春記
アルバレアの乙女～麗しの聖騎士たち～
センチメンタル ジャーニー
ミリオン クラシック
猫なカ·ン·ケ·イ

衝撃特報第2弾
新システム「ガーディアン·フォース」とは？
注目のバトルシステムを徹底研究！
『VIII』の世界が見えてきた!!

ファイナルファンタジーVIII

BRAVE FENCER武蔵伝／スターオーシャン セカンドストーリー
ダブルキャスト／実況パワフルプロ野球'98開幕版／電撃コンストラクション落ちゲーやろうぜ!／お嬢様特急



電撃PlayStation Vol.78
平成8年2月27日第三種郵便物認可
1998年7月10日発行（隔週金曜日発行）第4巻第16号通巻74号
発行人／染谷恵司　編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101-8305東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 主婦の友社 〒101-8911東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550／営業
定価490円 本体467円
発売：主婦の友社
T1124572070496
©Media Works 1998　印刷／図書印刷株式会社　Printed in Japan　雑誌24572-7／10

Vol.78

衝撃特報第2弾！新システム満載のバトルシステムを徹底研究!!『FFVIII』

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1998年7月10日発行（隔週金曜日発行）第4巻第16号通巻74号

電撃PlayStation

プレイステーション

1998 7/10

定価490YEN



特別付録

ESP Special
~SPRING·SUMMER COLLECTION~
ルナ シルバースターストーリー
スレイヤーズろいやる
シルエットミラージュ
REPROGRAMMED HOPE

電撃特報13連発
勇者王ガオガイガー
レガイア伝説
エンドセクター
ドリーム·ジェネレーション
めぐり愛して
星の丘学園物語 学園祭
トゥルーラブストーリー2
新世代ロボット戦記 ブレイブ·サーガ
ドキドキプリティリーグ 熱血乙女青春記
アルバレアの乙女～麗しの聖騎士たち～
センチメンタル ジャーニー
ミリオン クラシック
猫なカ·ン·ケ·イ

衝撃特報第2弾
新システム「ガーディアン·フォース」とは？
注目のバトルシステムを徹底研究！
『VIII』の世界が見えてきた!!

ファイナルファンタジーVIII

BRAVE FENCER武蔵伝／スターオーシャン セカンドストーリー
ダブルキャスト／実況パワフルプロ野球'98開幕版／電撃コンストラクション落ちゲーやろうぜ！／お嬢様特急

発行：メディアワークス



PlayStation
プレイ! PlayStation '98
第14回
今月のテーマ
もう、サイコーロ「XI(サイ)」登場。
あたし〜
はまっちゃって〜
はまっちゃって〜
サイ〜
(注16)
プレイステーション・クラブ入会に関するお問い合わせはTEL.03-3266-7830(10:00〜17:30、土日祝日は休業)
◆インターネットでもプレイステーション・クラブに入会できるぞ!………………
GARAGE http://www.scei.co.jp/
"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。
PlayStation
標準価格 18,000円(税抜)
絶賛発売中 SCPH-7000
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。◆商品についてのお問い合わせ先(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444
©1998 エーマックス ©CAPCOM CO., LTD.©ATLUS 1998 ©1998魔法株式会社 ©1998 AXELA ©1998 空想科学 ©1996 JFA ©1998 Sony Computer Entertainment Inc.© HUMAN1998 ©1998 FromSoftware,Inc.
今月のタコゲー
タコゲーとは、指にタコができるほどにハマるゲームの事なり。
世界16カ国、夢の競演。スルドイ操作感覚。
ダイナマイトサッカー98
スポーツ
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
エーマックス(株)
オリジナルキャラも作れてメチャ楽しい。
ポケットファイター
はちゃめちゃバトル
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
(株)カプコン
恐怖を視覚、聴覚、触覚で感じろ。
ダークメサイア
ダークホラーアドベンチャー
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
(株)アトラス
全国4129校の緻密なデータを収録。
'98甲子園
高校野球シミュレーション
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
魔法(株)
監督になって「私ならこうする」を実現。
コンビネーションプロサッカー
プロサッカーチーム育成シミュレーション
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
(株)アクセラ
ステハニー☆林のお知らせ
夏に向けてダイエット中の私に反して、8月発行のプレプレVol.13は増量!なんと、プレプレのために特別制作された「やるドラシリーズ」体験版もついて豪華2枚組よーん。欲しーい。体験したーい。と思った人は、今すぐ、プレイステーション・クラブに、入会!入会!ぷりっ。
お問い合わせは電話でね。
プレイステーション・クラブ事務局
Tel : 03-3266-7830まで。
※Vol.13の発送は8月10日までに申し込み、8月末日までに会費を入金された方が対象となります。

ステハニーの日記

きょうも庭からただよってくる
ラベンダー(注1)の香りで目が覚めたわ。
すると愛ねこのフランソワーヌが(注2)
やってきて、わたしの鼻をなめるんですもの。
びっくりしちゃった。(注3)

起きぬけには、やっぱり
知能格闘ゲーム「XI(サイ)」(注4)ね。
広報担当としては当然のこころがけよ。(注5)

サイはふたりでするとさらに楽しいソフト。
はじめ、コミュニケーション(注6)の道具として
始めたのに、いまでは一番ハマってるの。
まあ、世期の天才と言われている、
わたしには楽勝だけど。(注7)
特にパズルモードと、
バトルモードはやみつきっ。(注8)

今日も会社に行ってサイをやっていると、(注9)
私のとりまきたちが近寄ってきたわ。
その一人、佐伯がこう言うの。
「林、頼むから仕事してくれ」。
また愛の告白だわ。はっきり
言えばいいのに。…シャイね。

(注1) きのうも酔っ払って帰ってきて、隣の家のベランダで寝てしまった。
(注2) 住み着いているノラネコ。よく人のモノを盗んでいく。最近、ステハニーのカギと定期入れを持っていった。泥棒。
(注3) 実は、林さんがネコの鼻をなめていた。そりゃ、ビックリするわな。
(注4) 超大型ソフト登場! サイコロを使ったまったく新しい発想のアクション・パズルゲーム。ふたりからプレイできる対戦モードでは、もの凄い知能バトルが繰り広げられる。買えよな(↑広告)。
(注5) その広報ステハニーは最近まで「XI」を「バツイチ」と読んでいた。ちなみにサイの最初の名前は「パラダイス」。ちょっと恥ずかしい。
(注6) つまりナンパ。
(注7) 「世紀」の字が間違っている。こんな林さんができるくらいだから、小さなお子様でも楽々できる。実際にイベントでは4才の子供がハイスコアを出した。
(注8) サイにはいろんなモードがあって、一度やるとほとんどの人がハマる。SCE宣伝部の松田さん(↑誰?)でさえハマる。



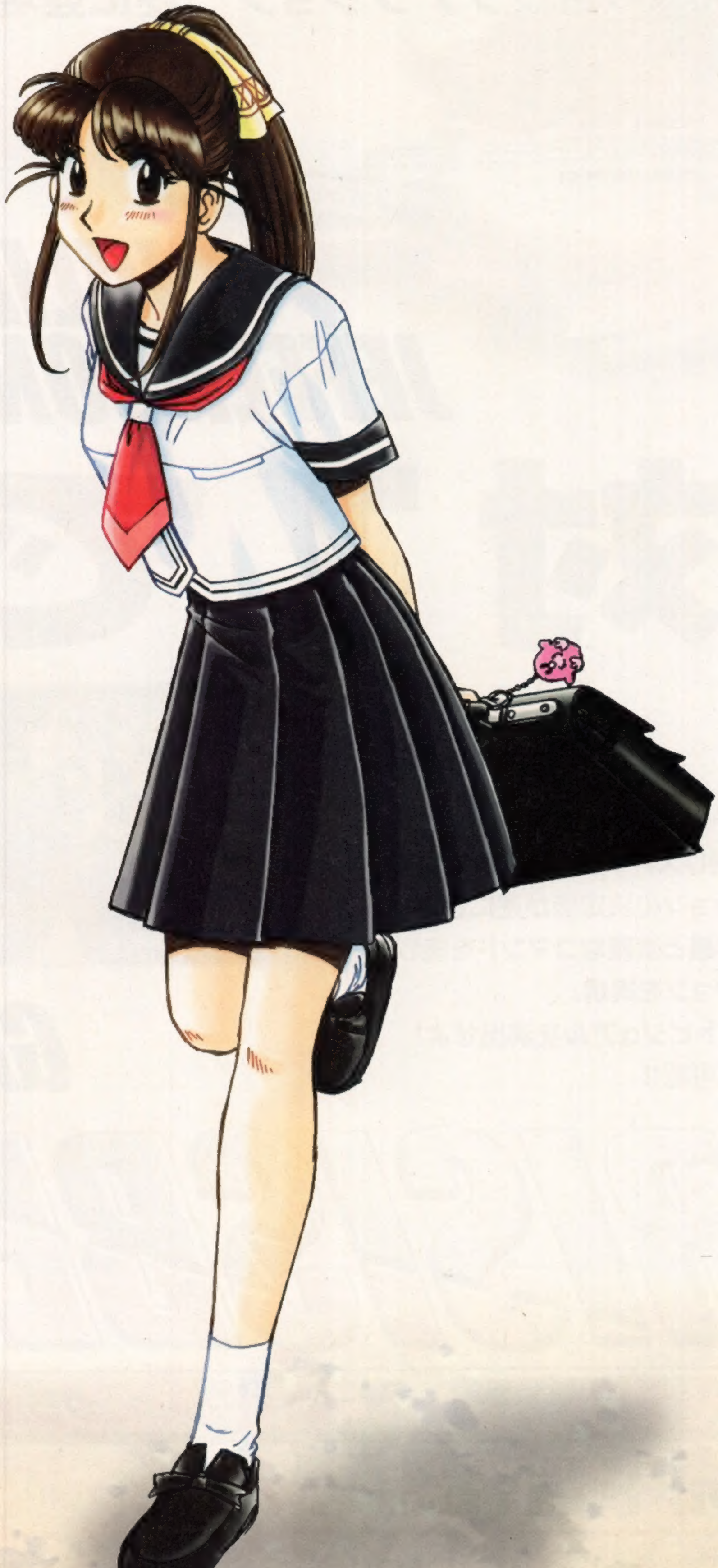
会社での今日の話題は、売り上げ絶好調の
「ストールンソング」と、
男の魂をくすぐる新ソフト
「爆走デコトラ伝説〜男一匹夢街道〜」(注10)
だったわ。男の人たちはデコトラで盛り上が
ってたけど、山の手(注11)の邸宅で「蝶よ、花よ」
と育てられた女の私には、ちょっと
あぶなっかしくって、こわいって思っちゃった。(注12)

今夜は仕事も早く終わって、
まっすぐおうちに帰ったの。(注13)
今日はなん人わたしのトリコにしてしまっ
たのかしら? 私って罪ね。(注14)
ああ、素敵な一日だったわ。
トイレ行って、トイレでは
ハマらないように注意して、(注15)
おやすみなさい。
ブチュッ。

——あれ、林さん、もう終わっちゃったんですか?

(注9) サイを経験してしまうと、いつでもどこでもサイがやりたくなる。ある企業では、サイのやりすぎで仕事の効率が落ち、「サイ禁止令」が出た。真実。
(注10) 恋とケンカと演歌の世界で日本一を目指す、3Dレースゲーム。オリジナルのデコレーショントラックもつくれて、大ブレイクの予感。(↑これも広告)
(注11) 山の中で、ガヤ雑草に囲まれて育った。
(注12) プレイ中の林さんの言葉。「おらおら、どっけどけー。モノホンのワッパでころがしてるみたいだぜー」確かにあぶなくて、こわい。
(注13) きのうも飲みすぎたのをちょっと反省している。今日は隣の家のベランダで寝ずにすんだ。
(注14) 罪悪です。
(注15) この広告は林さんの体験に基づいたもの。実話です。はじめはセーラー服の林さんが出演の予定であったが、各方面からのクレームでホンモノの女子高生になった。ホッ。
(注16) 「XI(サイ)」の広告という意味。

ハマりやすく抜けにくい!	今あかされる、サスペンスな伝説。	めざせ。恋とケンカと演歌の日本一!	さあ、失われた魂を取り戻せ。
			
XI[sái] アクションパズル 標準価格4,800円(税抜) 絶賛発売中 (株)ソニー・コンピュータエンタテインメント	**ダブルキャスト** やるドラ 標準価格4,800円(税抜)2枚組 絶賛発売中 (株)ソニー・コンピュータエンタテインメント	**爆走デコトラ伝説** 〜男一匹夢街道〜 アートトラック3Dレース 標準価格5,800円(税抜) 絶賛発売中 ヒューマン(株)	**SHADOW TOWER** 3Dダンジョン型RPG 標準価格5,800円(税抜) 絶賛発売中 (株)フロムソフトウェア



怒涛のシネマティックアクション　遂に登場!!



JULIA JEFFERSON



1対1では。



超豪華客船がシージャックに遭遇!
群がる敵をなぎ倒しストーリーを進めていく
対多数格闘アクションの決定版が遂に登場!
スピーディな操作感と複雑なコマンドを廃した
必殺コンビネーションを実現。
自分だけのファイトビジュアルを演出せよ!
2人協力プレイも可能!!

EIJI GARLAND



CRISISBEAT
クライシスビート

好評発売中 格闘アクション
価格5,800円(税抜) ©BANDAI 1998

バンダイゲームステーション 03-3847-5090 受付時間 月~金曜日(除く祝日)10~16時
電話番号はよく確かめて、おまちがえのないようにしてください。
●東京23区以外の方は、市外番号(03)をお忘れなく!●受付時間外の電話はおさけください

●価格はメーカー希望小売価格です。
●表示価格は、税別になっております。
●写真・イラストと商品は多少異なることがあります。
●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。


PlayStation
ふー・・君は警官だろ？
YAN HAINT FEISU
ヌルすぎる。
5000 points
LOCK-ON-COUNTER
KENETH KIROVA
ふふふ、そうさ、
察しのとおりこの子さ、
5000 points
LOCK-ON-COUNTER
キャラクターデザイン/古賀　誠（伽藍）
バンダイの最新情報をキャッチ！
バンダイホームページアドレス
http://www.bandai.co.jp/
株式会社バンダイ
エレクトロニクス事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111-8081
BANDAI


PlayStation
おウチに帰って
b.l.
Legend
JAPAN 1998 The 7th International Dolphin & Whale Conference in
(株)ハドソンは、第7回国際イルカ・クジラ会議テーマ"All as One—つながりの中で生きる"に賛同し、同会議に協賛しています。
「国際イルカ・クジラ会議」に関する詳しい資料をお送りいたします。「お名前、ご住所、電話番号」を明記のうえ90円切手4枚を同封して下記までお送りください。
〒151-0066 渋谷区西原3-37-12　アイサーチ・ジャパン内 第7回国際イルカ・クジラ会議実行委員会ハドソン係


、海に還ろう。
u.e.
of water
イルカとともに、神秘に満ちた海中を自由に遊泳し、
古代遺跡に仕掛けられたトラップや謎を解き明かす…。
新感覚＜遊泳型＞海洋アドベンチャーゲーム、誕生。
この感覚をなんと言えばいいんだろう 海の中を漂う不思議な気持ち 古代遺跡に
仕掛けられたトラップもある イルカの肉声が危機を告げている 神秘と謎に満ち
た海底へ 3Dポリゴン機能による立体ステージ イベントによって変化するマルチ
シナリオ&マルチエンディング カメラワークムービーによる映像美を見てほしい
7月9日発売　標準価格5,800円
© 1998 HUDSON SOFT
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です
HUDSON



PlayStation
チョロQマリン
Qボート
ゆけ！Qボート！遥か水平線の彼方まで!!
勝利の錨をあげろ!!
「チョロQマリンQボート」初回生産分にはキャプテンQックの財宝「幻の銀ぴかメダル」を店頭にて、プレゼント!
※幻の銀ぴかメダルのプレゼントは、なくなり次第、終了とさせていただきます。
海洋バトルレース！だから、海上レースにはとどまらない!?
潜水艦による海中バトルレースで、相手を上や下から追い抜け!!
古今東西、140種類以上の船舶が登場!!
君は、すべてのQボートをゲット出来るか!?
コースに隠された謎の石碑！
宝探しは男のロマン！
多彩なミッションをクリアして
海難事故を未然に防げ！
NOW ON SALE
価格￥5,800(税別)●価格は希望小売価格です。
●バトルレースゲーム●プレイ人数：1～2人●メモリーカード対応(2ブロック使用)●アナログコントローラ対応
センキュー キャンペーン！
シークレットナンバーを送ろう！当たる!! もらえる!!!
色々なオリジナル「Qボート サマーグッズ」が合計1009名様に！
●キャンペーン期間● 1998年7月1日～9月30日(当日消印有効)
●応募要項●
シークレットナンバー1
登場艦船140隻＋α全てを集めた時に表示される。
プラス
シークレットナンバー2
全てのミッションをAランクでクリアすると表示される。
プラス
背ラベルのバーコード表記部分を切り取る。
いそいでポストへ！
この2つのシークレットナンバーと、背ラベルのバーコードを切り取り、官製はがきに貼り、お名前・年齢・性別・住所・電話番号・右のQボートサマーグッズの中からご希望賞品名・Qボートに対するご意見・今後、チョロQシリーズに要望されることをお書き添えの上、下記にお送りください。
●お送り先● 〒125-8503 東京都葛飾区青戸4-19-16 株式会社タカラ CS事業部「Qボートセンキューキャンペーン係」
Qボートサマーグッズ賞品
QボートTシャツ(フリーサイズ)
キャプテン帽
セーラー帽
Qボートバンダナ
波乗りQボード
一あそびは文化
タカラ
〒125-8503 東京都葛飾区青戸4-19-16
©TAKARA CO., LTD. 1998
TAKARA

電撃PlayStation

Vol.78 July 10,1998

TABLE OF CONTENTS

GAME INDEX

衝撃特報 第2弾

電撃特報究極の13連弾!

特別付録

※各ゲームのデータ欄内の周辺機器の略称は以下の通りです。MC…メモリーカード、MT…マルチタップ、AJ…アナログジョイスティック、AC…アナログコントローラ、NC…ネジコン、TC…対戦ケーブル、DS…DUAL SHOCK。※特に表記のない価格はすべて税別のものです。

衝撃特報 第2弾

あらゆる常識を打ち破り、驚愕の進化を遂げた
『ファイナルファンタジーⅧ』。
衝撃の発表から１カ月、
今世紀最強のRPGとして、
今やすべてのゲームファンの注目を集める
こととなったこのゲーム。
その真実を、もっと知りたい！ もっと見たい！
そんな声に応えて贈る、衝撃特報第２弾！
徐々に姿を見せ始めた『Ⅷ』の世界、
新システム満載のバトルシステム……。
数々の真実が今、明らかになる!!



FINAL FANTASY VIII

『FFⅧ』トライアルバージョンを先取り▶プレイリポート





唸りをあげて迫り来る巨大メカ!!

ドロー、G.F.、ガンブレード…新システム続々登場! バトル&世界観が明らかに!

7月16日発売『武蔵伝』についてくる!

発売を待ちきれない人は、7月16日発売の『武蔵伝』を要チェック!! このゲームに、なんと『FFⅧ』のトライアルバージョン（体験版）が付いてくるのだ。今回は、このトライアルバージョンのプレイリポートも併せてお贈りするぞ!!

▲『武蔵伝』と併せ、楽しみが2倍にふくらむ。

FINAL FANTASY Ⅷ
ファイナルファンタジーⅧ

冬予定 RPG	▶価格未定 ▶スクウェア
	▶MC(ブロック数未定)、AC(DS対応)

WORLD

世界各国に存在する私設兵士養成学校「ガーデン」とは？

ガーデンとは、6～19歳の男女が集まり、集団生活をしながら兵士としてのノウハウを学んでいる兵士養成学校だ。世界各国にあるとはいえ、政府や軍とはまったく関係がない私設の団体で、卒業生はガーデン幹部と各国軍の交渉によって強制的に配属先が決定されてしまう。ここの卒業生ともなると、各国の軍に指揮官として迎えられるが、必ずしも希望の国の軍に配属されるわけではない。また、ガーデンを卒業するには厳しい卒業試験に合格する必要がある。



◀ガーデンの紋章：施設などに掲げられる、ガーデンの象徴。国によって細かいディテールの違いはあるかもしれないが、世界共通で使用されている。ガーデンの勢力は強力なので、この紋章はどの国にいようとも効果を発揮しそうだ。



▲世界各国に存在するだけあって、その影響力は絶大なものとなっている。

特殊部隊 SeeD

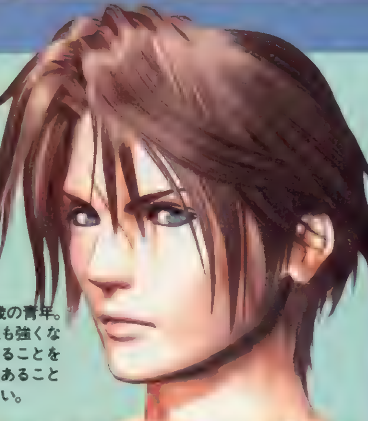
SeeD（シード）とは、各国の依頼を受けてガーデンから派遣される特殊部隊のこと。隊員の能力はずば抜けて高く、通常のガーデン卒業生とはケタ違いの戦闘能力を有している。優秀なガーデンの生徒は卒業試験を受けるかわりにSeeDの入隊試験を受けることが可能だが、合格するのは非常に困難。SeeDの任務は、護衛から暴動鎮圧まで多岐にわたり、国や地域を問わずあらゆる戦闘行為に派遣される。



▶これがガーデンの施設!?

以前発表された謎の塔。建物の頭上にそびえる不思議な建造物が、ガーデンの紋章を彷彿させる。よく見ると渡り廊下のような物も確認できるので、寮を兼ねた訓練施設である可能性が高い。

スコールはSeeDに所属する傭兵だった…!?



スコール・レオンハート

▶無口で無表情な17歳の青年。非社交的で、仲間意識も強くない。必要以上に話をすることを嫌うが、自分の興味のあることならよくしゃべるらしい。

素性に関しては謎の多かった主人公の1人、スコール・レオンハート。しかし、今回、どうやらSeeDと深い関係を持つ人物であることが明らかになった。ゲームの最初からSeeDに所属しているのか、それともゲーム中に何らかの形で関係するのかはわからないが、少なくともガーデン出身者であることは間違いなさそうだ。しかも、17歳で実務を行っていることを考えると、かなり優秀な人材のようだ。



▶ガルバディアとは?

右の画面写真を見て気になるのが、スコールたちと対峙しているガルバディアと名のつく兵士。どうやらこれが敵勢力の1つらしいのだが、国名なのか組織名なのか、ストーリー上で、どの程度かかわってくるかなど不明点は多い。

体験版での操作方法は?
～フィールド編～

トライアルバージョン(体験版)での操作方法は、下のようになっている。移動関係が若干変更されているが、基本的なことはこれまでのシリーズと同様だ。ただし、これはトライアルバージョンでの暫定的なもので、完成版とは異なることがあるので注意。移動はデュアルショックのアナログスティックにも対応しているが、アナログをONにしておいても✚キーが有効なのはうれしい。



CHECK 1

●メニュー画面はない!

前作「VII」の体験版がそうであったように、今回のトライアルバージョンでも、メニュー画面は開けないようになっている。このため、移動中にアイテムを使ったり、魔法を使ったりすることができなくなっているのだ。そういった作業は、すべて戦闘中に行うことになる。トライアルバージョンではセーブすることができないので、うっかりして回復を忘れないように!

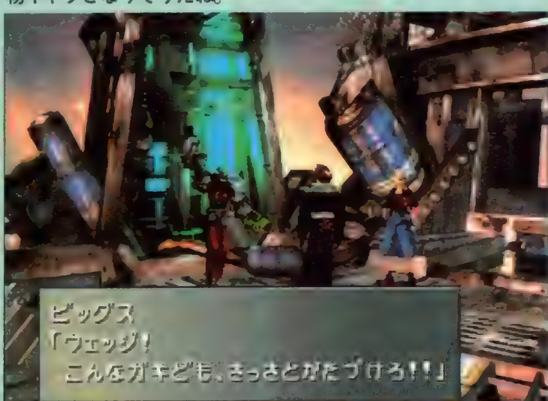
CHECK 2

●移動方法がこれまでとはちょっと違う!?

これまでのシリーズでは、✚キーだけの移動ではゆっくり歩き、ボタンを押しながらだとダッシュになるという場合が普通だった。しかしこの「VIII」では、✚キーだけでダッシュ状態になり、⊗を押しながらだと歩くように変更されている。普通、移動に関してはダッシュしている方が圧倒的に多いので、これはうれしい変更点だ。

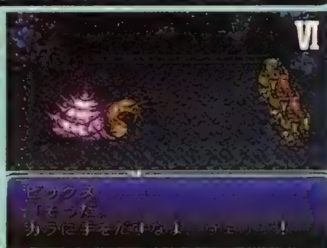
注目 『VIII』にもあの2人がいた!

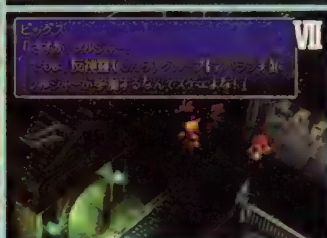
下の画面に注目。なんと「VI」や「VII」にも登場したビッグスとウェッジが、「VIII」にも登場するのだ。もちろんこれまでのシリーズとはまったく関係ないが、どうやらこの2人、チョコボやシドに続く、シリーズの新たな名物キャラとなりそうだね。



ビッグスとウェッジの歴史

初めて登場したのが「VI」。ティナを護衛する帝国軍兵士だった。続く「VII」では、いい味出してたアバランチのメンバー。しかしどちらも序盤しか登場しないので、今回も出番は少ないかも……?







ミニ知識 ビッグスとウェッジの原点は?

ビッグスとウェッジという名前には聞き覚えがあるという人もいるハズだ。その原点を探ると、映画「スターウォーズ」にたどり着く。ルークがデススターに突入する際、一緒に編隊を組んでいたXウイングのパイロットがビッグスとウェッジだったのだ。2人の名前は、どうやらここに由来するという説が濃厚のようだ。

※キャラライストは「VII」のものです。

『FFVIII』体験リポート①
～FIELD～

ここでは、実際にトライアルバージョンをプレイした、その感触を報告しよう。まず、ムービーの美しさにいきなり圧倒される。このムービーはゲーム中随所に盛り込まれているが、ゲーム画面のクオリティも高く、ムービーが挿入されてもなんの違和感もなかった。挿入時の演出も非常に巧みだ。また、アクセスに関してはまったく問題なし。とくに戦闘シーンへの切り替えは、明らかに前作よりも速くなっていたぞ。

▼あとは実際に自分の目で確かめてほしい。



BATTLE

進化した究極のフル画面バトルそのシステムを大公開!!



コマンドウィンドウ
行動できるキャラのコマンドが表示。誰も行動できないときは何も表示されないので、画面はスッキリしている。このため、迫力の画面エフェクトを堪能できる。上から3番目の欄はキャラによりG.F.になる場合もある。

名前
味方の名前。画面では、スコールのほか、ゼルとリノアというキャラが確認できる。

HP
ヒットポイントは数値で表示。バー表示に変更できるかどうかはまだ不明だ。

タイムゲージ
次に行動できるまでの待ち時間が表示。バーが満タンになり黄色になったら行動できる。

シリーズを重ねるたび、常に進化を続けてきた「FF」シリーズのバトルシーン。今回の『Ⅷ』でも、バトルは大きな進化を遂げている。まず、ステータスの表示がわかりやすく整理・簡略化されて、それに伴いド迫力のフル画面バトルへと進化した。さらに、数々の新システムが搭載され、システムそのものも大幅な変化を遂げているのだ。今回は、「ドローコマンド」や「G.F.(ガーディアン・フォース)」などといった、『Ⅷ』のバトルの大きな特徴となる新システムを初公開しよう。7月16日の体験版に向けて、まずはこのまったく新しいバトルシステムをしっかり頭に入れよう！



◀どの魔法を抽出てきるかは、抽出する敵によって変わる。



◀強敵に備え、強力な魔法をストックしておくことが大切だ

ストックした魔法は「まほう」コマンドでいつでも使用可能!!

体験版での操作方法は？ ～バトル編～



基本的なボタン操作は、これまでのシリーズとあまり変わらない。戦闘から逃げたいときも、これまで同様R2＋L2を押しっぱなしにしておけばOKだ。なお、完成版とは操作が変わる場合もあるので注意。

CHECK 1 ●ターゲット選択方法は2種類!!
攻撃対象などを選ぶターゲット選択は、『Ⅶ』のように画面のキャラを直接指定するタイプと、選択ウィンドウから選ぶタイプの2種類。これはL1で切り替えできるので、遊びやすいタイプを選ぼう。

CHECK 2 ●デュアルショックで臨場感も抜群!!
ガンブレードを持ったスコールの攻撃は、ヒットした瞬間タイミングよくR1を押す（引き金を引く）と威力が上がる。これは振動機能に対応しているので、成功したかどうかを直接体感することができるぞ。

『FFⅧ』体験リポート② ～BATTLE～

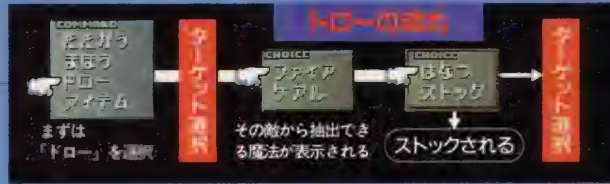
写真ではなく、トライアルバージョンで実際に動いているところを見てみると、やはりその迫力と臨場感はけた違い。また、『Ⅷ』でもやはり戦闘にはATBが採用されており、常に時間が流れていて、相変わらず緊張感も抜群だった。しかも今回は新システム満載なので、コマンドに戸惑っているうちにピンチに陥ることもしばしば。やはり、あらかじめしっかりシステムを覚えておくことが重要のようだ。

▶基本的なカメラアングルは、戦闘ごとに違うのだ。迫力あるぞ。



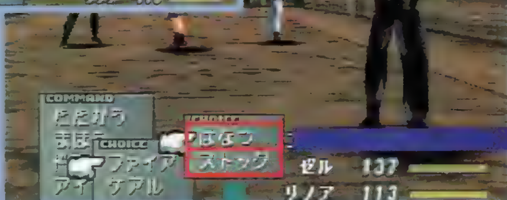
DRAW COMMAND

「マテリア」に代わる新しい魔法システム登場!!
ドローコマンド

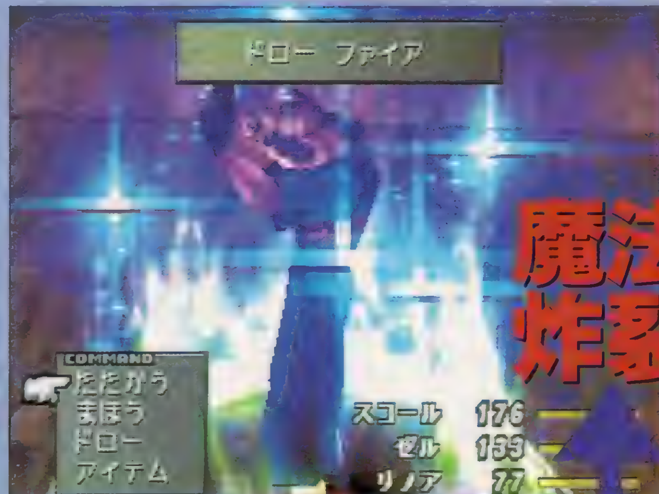


『Ⅷ』での魔法は、基本的に戦闘中、敵からドロー（抽出）することで手に入る。また、MPという概念もなく、単純にストックしている個数分の魔法を使える個数制限方式だ。敵からドローした魔法はストックしておいて次回に備えることもできるし、ドローしたその場で放つことも可能。ここでは、そのドローの内容を追う。



すぐに使いたいなら「はなつ」



魔法炸裂

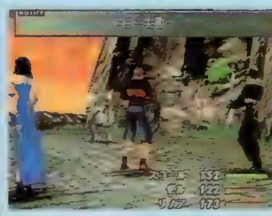
次にとっておきたいなら「ストック」





魔法がストックされる
そして…

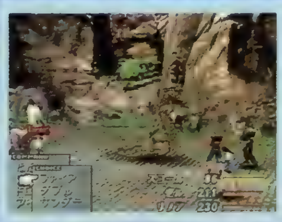
「ドロー」は失敗することもある



ドロー失敗!

ドローを簡単にまとめると、すべての魔法はアイテムと同様、持っている数だけ使える（まほう）、魔法は敵から抽出する（ドロー）ことで所持数を増やす（ストック）、抽出した魔法はその場で使う（はなつ）ことも可能、ということになる。なお、敵が強い場合などは、ドローに失敗することもある。

「まほう」は、ドローする以外使用できない!



◀同じ敵から何度もドローすることも可能。

魔法は、これまでのように買ったり拾ったりすることはできない。魔法を使いたいなら、戦闘中に敵からドローするしかないのだ。ドローできる魔法は敵によって異なり、1種類の敵につき2～3種類の魔法がドロー可能。一度にドローできるのは1種類だけだが、ドロー自体は何度でも行える。

敵に合わせて戦略的な「ストック」が必要!?

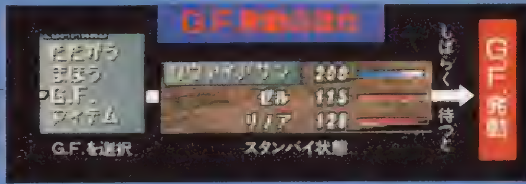


◀ザコ戦でしっかりドローし、ストック数を稼ごう。

ドローでストックした魔法は、いつでも「まほう」コマンドで使用可能。強力な魔法をドローできる敵に出会ったら、ボス戦などに備えて大量にストックしておき、ここぞというときに使うようにしたい。また、ストックした魔法は、どうやら別の使い道もあるらしいのだが……!?

召喚獣に代わり、頼もしい奴らが戦闘をサポート!

G.F.(ガーディアン・フォース)



今回、召喚獣は「G.F.(ガーディアン・フォース)」と名を変え、ますますパワーアップして登場。G.F.たちは、これまでの召喚獣と同じく、戦闘で呼び出すことでその力を発揮してくれる。ここでは、そのG.F.発動の流れを順を追って紹介していこう。強力なパワーを持つこのG.F.たち。どうやって手に入れるか、何種類くらいいるのかなど気になることは多い!!

1.「G.F.」コマンド選択



2.呼び出したいG.F.を選択すると



3.スタンバイ状態に

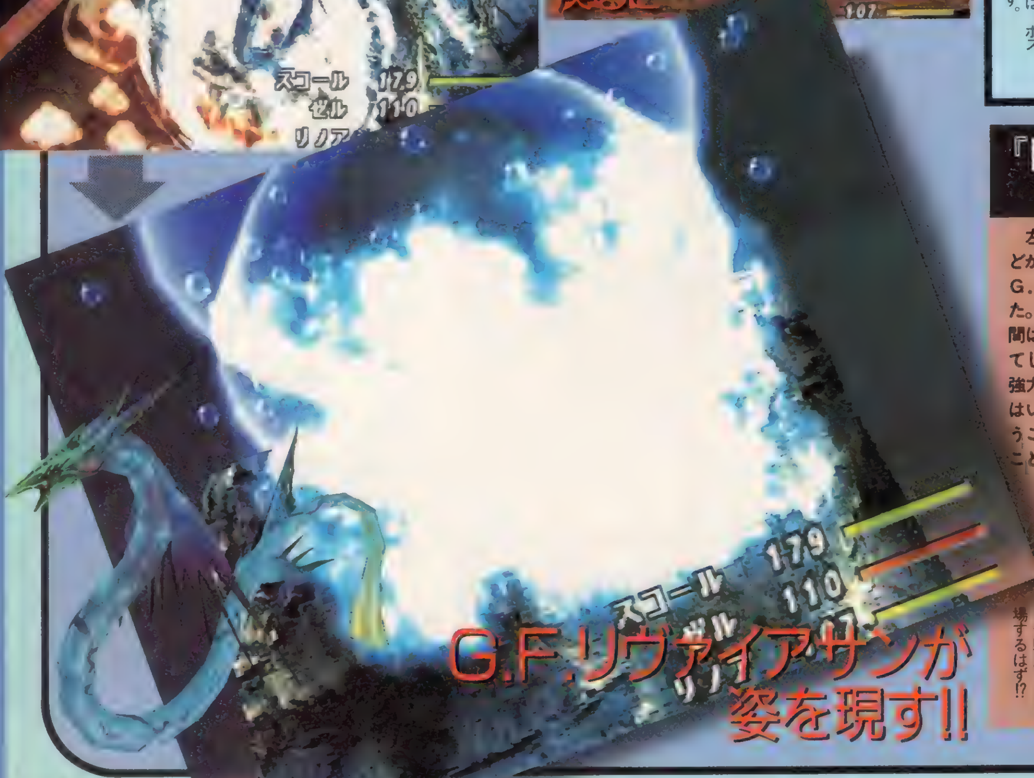




そしてゲージが元に戻ると…

G.F.発動!!





G.F.リヴァイアサンが姿を現す!!

「スタンバイ状態」とは?

スタンバイ状態とは、G.F.発動までにかかる待ち時間。この間、召喚者へのダメージはすべてG.F.自身が受けてくれる。ここでG.F.のHPが0になると、発動は失敗する。



▶キャラ名がG.F.名になっているときがスタンバイ状態。

「G.F.」は成長する!

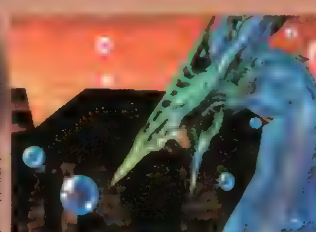
G.F.たちは、キャラと同様、戦闘によって成長していく。G.F.は成長により、攻撃力とHPを高めることができるのだが、どうやら成長させる利点はそれだけではないらしい……!?



▶G.F.を成長させれば、ボス戦なども楽になるはず。

『FFⅧ』体験リポート③ ~G.F.~

左の連続写真を見ただけでも、その迫力のほどがわかると思うが、実際に目の当たりにしたG.F.は、想像を遥かに超える迫力を持っていた。しかし、スタンバイ状態と呼ばれる待ち時間は思いのほか長く、その間にダメージを受けてしまい、発動に失敗してしまうこともあった。強力なだけに、いつでも何度でもというワケにはいかないようだ。G.F.自身も成長するということなので、バシバシ鍛えて耐久力を上げることも重要になりそうだ。



▶体験版でも登場するはず!?

GUN BLADE

ガンブレードで繰り出す スコール専用の攻撃

連続剣



主人公スコールがピンチに陥ると使える特殊技、それがガンブレードを連続で斬りつける「連続剣」だ。もちろん、次々に繰り出される攻撃に合わせてR1を押す（引き金を引く）ことで、与えるダメージが増加するぞ。前作のリミット技のようなものと思われるが、発生条件はまだ不明なのだ。

攻撃に合わせてタイミング良くボタンを押せ!

連続剣は「デュアルショック」対応!!

連続剣を使用すると、アクションゲージと呼ばれるバーが表示され、アタックのタイミングを教えてくれる。ガンブレードの引き金は、これを目安にR１を押していけばＯＫ。連続剣はデュアルショックに対応しており、引き金を引くごとに振動するぞ。







巨大メカ登場!!

さらに強力になったモンスターたちにも注目!

リアルになったのはキャラクターだけではない。行く手を阻むモンスターたちも、ますますリアルになっているのだ。ここでは、巨大カニ型メカを含めた、敵のごく一部を紹介していくぞ。体験版の前に予習しておこう。





モンスター１

▲▶コウモリのような羽を持った生物型モンスター。吸血や噛みつきといった攻撃をしてきそうだ。顔つきも凶暴で、かなりイヤ〜な敵になりそう。





モンスター２

▲▶は虫類型モンスター。トカゲの一種のように見えるが、ドラゴンの亜種の可能性も？　長い尻尾での巻き付き攻撃は、かなりの脅威になりそうだ。

X-ATM92「ブラック・ウィドウ」

機甲部隊の支援用に開発された無人機動攻撃兵器。多脚構造でジャンプ能力に優れ、あらゆる地形の走破が可能。２対の脚部と１対の腕部による攻撃で、主任務の歩兵の掃討を効率よくこなす。また、前部には拡散ビーム砲を備え、敵に囲まれたときも有効な反撃をすることができる。







ときには逃げることも必要だ!



強敵に出会ったときなど、戦いが不利になったときは逃げ出すことも大切だ。今回の『Ⅷ』でも、これまでのシリーズ同様R2＋L2を同時に押すことで戦闘を離脱することが可能になっている。かなわないと思ったら、戦闘から逃げて態勢を立て直そう。

電撃特報 DENGEKI SCOOP 1

キミたちに、最新情報を公開しよう！
TVでは語られなかった真実が、今刻を超えて甦る！
スタッフ、アニメシーン、音声、すべてが「本物」であるこの物語は、外伝ではない、まさしく「正史」である！
キミが真の勇者なら、今一度、この最強の勇者伝説にアクセスせよ！
今度はプレイステーションで、ファイナルフュージョン承認!!

GAOGAIGAR THE KING OF BRAVES 勇者王ガオガイガー





今年1月の放送終了以降、今なおアンコールの声が鳴り止まぬ人気アニメ「勇者王ガオガイガー」。その熱き想いに応え、TVでは語られなかった2つのエピソードがAVGとなって登場。誰も知らなかった勇者たちの伝説が、最強のスタッフの手により甦る！

勇者王ガオガイガー

未定 AVG	▶¥6,800 ▶タカラ
	▶MC(ブロック数未定)、DS(AC非対応)


TVで語り尽くせなかった「GAGAGA!」の真実がここにある!
独占スクープ
TV未放映エピソードがAVGになって、PSで
ON AIR!

これがPS版で遊べる3つのモードだ!

ゲームには、ストーリー、ミニゲーム、データベースという3つのモードを搭載。TVストーリーの空白期間を埋める形で展開するストーリーモードは、プレイヤーの選択により様々に変化するマルチシナリオ方式を採用している。しかも、ここで取った選択は、直接データベースモードに影響し、クリアしたシナリオやイベントにより、閲覧できるデータベースがどんどん充実していくのだ。すべてのデータを集めるというコレクション性も兼ね揃えているため、何度でも楽しめるぞ。



▶メインメニュー画面も凝っており、マニア心をくすぐってくれる。

ストーリーモード

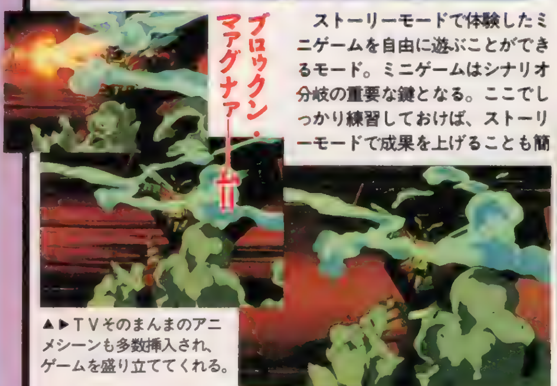
ゾンダー編、原種大戦編の2エピソードを"体験"できるメインモード。それぞれ大きく前後編に分かれており、前半は天海護を主人公としたAVGパート、後半はガイを含めた勇者ロボ軍団を使用したアクションパートとなっている。プレイヤーの選択やアクションイベントの結果によりストーリーは様々に変化。エンディングも複数用意されているぞ。



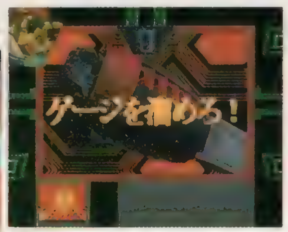
◀▲お馴染みのキャラ総出演。TVと同じ声優陣でボイスも完全新録音!

ミニゲームモード

ストーリーモードで体験したミニゲームを自由に遊ぶことができるモード。ミニゲームはシナリオ分岐の重要な鍵となる。ここでしっかり練習しておけば、ストーリーモードで成果を上げることも簡単になるハズだ。これらミニゲームは複数用意されており、いずれも難しい操作はなく、単体で遊んでも楽しめるものになっている。また、デュアルショックにも対応しているので、迫力、臨場感ともに抜群となっているぞ。



▲▶TVそのまんまのアニメシーンも多数挿入され、ゲームを盛り立ててくれる。

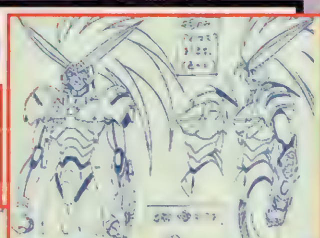


▲簡単な操作で熱くなれるミニゲームが数多く登場。シンプルながらハマる。

データベースモード

ストーリーモードを1回でもクリアすると選べるようになるモード。ストーリーの内容や、ミニゲームの成績などで閲覧できるデータが変化。くり返し何度も遊ぶことで、データが増えていくのだ。また、ストーリーモードにはレア・グラフィックと呼ばれる映像が隠されており、それらを探して集めるという楽しみも用意されているぞ。







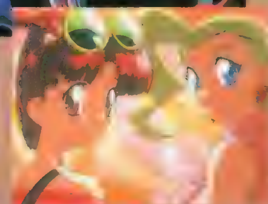
貴重な資料が満載!!

▲▶何度も遊んで、すべてのデータを集めよう!!

今、封印を解かれる「2つの正史」

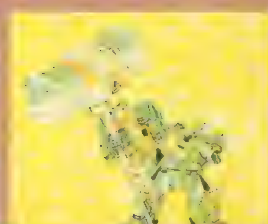


●写真はTV版のものです。



14.5話
海のヴァルナー

43.2話
金の爪　銀の牙





●写真はTV版のものです。



注目
凱＆命のゲームオリジナルコスチューム

これが勝利の鍵だ！

スミレ
凱の高校時代の後輩で、Gパークシーでシャチのトレーナーを務めている少女。

新キャラも登場!!

ゲームの完全オリジナルキャラとして登場するスミレ。凱が憧れの先輩だったという彼女、果たして命の反応は？ また、彼女が世話をするシャチのヴァルナーも重要な役割を担いそうだ。

久しぶりの休暇で、護（まもる）とともにGアイランドの近くにあるGパークシーを訪れた凱（がい）と命（みこと）。そこで凱は、高校時代の後輩スミレと出会う。スミレは憧れの先輩との再会を喜んだものの、最近シャチのヴァルナーの元気がないことが気がかりだという。ヴァルナーの親友、護の励ましにも反応しない。そんな時、突如ゾンダーロボが襲来し、Gパークシー内で暴れ始めた！

原種との決戦を控え、GGG艦隊が木星へと出発する前、大河長官以下GGGメンバーは、アメリカGGG基地へ会議のため来訪していた。そこへ、世界各国へ散らばった原種核を捜索するために行動していた腕原種が、会議の席上を襲撃！ 暴れ回る最強のゾンダーロボの前に、最終兵器ゴルディオンハンマーまで打ち破られてしまったガオガイガー。果たして凱は、どう立ち向かうのか!!



ZX－07腕原種
7原種のリーダー格で、原種の中ではナンバー2の実力を持つ。武器である巨大な腕から、指向性超重力波を打ち出す。最後は戦艦ニュージャージーと融合し、勇者たちと戦った。

●写真はTV版のものです

TV版 ガオガイガー
ストーリーダイジェスト

2つのエピソードが、どの期間のものかを知るため、ストーリーをダイジェストで紹介しよう。

1話～13話（ダイジェスト）
宇宙から飛来したライオン型メカに託され、天海夫妻によって育てられた少年、天海護。そんな彼の前に、地球侵略を開始したゾンダリアンのゾンダーロボが出現する。同時に、対宇宙人組織GGGの最強ロボ、ガオガイガーも出撃。圧倒的な力でゾンダーロボを倒したガオガイガーだったが、ゾンダーロボの核を握りつぶそうとしたそのとき、護の姿が緑色に変貌し、核を人間の姿に変えたのだ。どうやらゾンダーは、人の心の隙間に付け入るゾンダーメタルを使い、人々を次々にゾンダーロボにしていたらしい。そして護は、生まれながらゾンダーロボを人間へと戻す"浄解能力"を持っていた。その能力を買われた護は、GGG特別隊員として、ゾンダーとの戦いへと身を投じていくことになる。

14話 [illegible]
遠足で箱根に来ていた護を突如襲う無人操作の戦車部隊。それは、護を亡き者にしようとする機界四天王ピッツァの企みだった。危機に駆けつけたボルフォッグはついにビッグボルフォッグへと合体するが、護をかばいながらというハンデにより防戦一方となる。2人の危機を知ったGGGは、機動部隊を緊急発進させるのだが……。

15話 狙われたGGG
GGG基地のコンピュータを作りあげた猿頭寺の元同僚、犬吠崎がゾンダー化して基地に潜入した。あらゆる異常をきたし、大混乱に陥るGGG基地。護を連れて基地に潜入したボルフォッグは犬吠崎のネットワークを破壊するが、敵は格納庫にあったガオマシンに融合、ゾンダーロボとなって暴れ始めた!!

16話～30話（ダイジェスト）
激しい戦いの中、GGGはマイク13とゴルディーマーグという新勇者を加え、ガオガイガーもまたゴルディオンハンマーという最強ツールを手にする。一方、すべてのゾンダーメタルを失ったゾンダリアンは、東京全体に巨大なエネルギーを張り巡らせ、東京そのものをゾンダープラントにしようと試みる。未曾有の危機の中、次々と倒れていく勇者たち。マイクの秘密兵器ソリタリーウェーブで東京壊滅は免れたものの、東京中のエネルギーを吸い取った敵首領、EI－01パスダーが襲いかかる。地球滅亡の危機に、ついに人類最終ツール"弾丸X"が発進。限界を超えた力で、勇者たちはその命と引き替えにパスダーを打ち倒す。その後、護から発せられた緑の光により、勇者たちは復活を遂げる。護の力が、奇跡を呼んだのだった。

31話～42話（ダイジェスト）
EI－01を撃退し平和を取り戻した勇者たち。しかし、その喜びもつかの間だった。新たなる敵、機界31原種が地球に襲来してきたのだ。同時にまた、ソルダートJに姿を変えたかつての機界四天王ピッツァと、護と同じ能力を持つ戒道幾巳の2人も原種のコアを集めるために動き出した。宇宙要塞オービットベースを新たなる拠点とし、再び戦いへと身を投じていく勇者たち。しかし、強大な力を持つ31種の原種たちとの戦いは、まさに壮絶を極めるのだった……。
そして激しく繰り広げられる戦いの中で、この争いにまつわる数々の謎が少しずつ解き明かされていく。護の浄解能力、原種の目的、戒道とソルダートの関係……。やがてすべての謎は、3つの太陽を持つ星から始まる、壮大な悲劇へと収束していくことになる。

43話 [illegible]
エジプトとメキシコの2手に分かれ、ゾンダープラントと化した原種との戦闘に入った風龍と雷龍。そこへ、氷龍と炎龍もまた2手に分かれ加勢に加わるが、圧倒的な敵のパワーの前に不利に陥る。そして4人の勇者は、勝利のため新しい合体を試みる!!

43.5話（コミック版）
GGGアメリカ基地での時間稼ぎに失敗した腕原種は、原種集結の時間稼ぎと、邪魔なソルダートJを抹殺するため、ゾンダー化したキングジェイダーを差し向ける。［「コミック電撃大王」掲載・超弩級戦艦ジェイアーク～光と闇の翼～より］

44話 [illegible]
残り16種となった原種たちは、木星圏に集結しつつあった。原種たちとの決戦に向け、木星へと遠征に向かうことになったGGG。その前夜、護はついに幼なじみの華ちゃんに、自分が宇宙人であることを打ち明けるのだった……。

45話～49話（ダイジェスト）
木星圏の決戦で、原種はすべての原種核を取り込み、最終形態Zマスターへと結合する。しかし、Zマスター内部に突入したガオガイガーは、最後の力を振り絞り静脈を破壊。心室に進入したキングジェイダーの手により、Zマスターは破壊される。護の手から放たれた緑の光がマスタープログラムを昇華し、全宇宙の機界昇華は終焉を告げた。ただし同時にそれは、もう一つの悲劇の始まりだった。3年前、地球にやってきたEI－01は、機界新種の核を命の体内に埋め込んでいたのだ。機界昇華の終わりと同時に、機界新種ゾヌーダへと変身した命は、地上すべての物質を機械に変える"物質昇華"を開始。そして変容した命の前に1人対峙した凱は、渾身の力を振り絞り、最後のゴルディオンハンマーを振り下ろす!!

電撃特報 DENGEKI SCOOP 2

True Love Story 2 トゥルーラブストーリー2

高い期待を寄せられながらも、久しく情報の途絶えていた『トゥルーラブストーリー2』。しかし、今回ついに待望の新情報をゲット！　気になるゲームのポイントに加え、まったく新しくなったキャラクターの中から一挙に6人を大公開するぞ!!

ついにキャラクター公開!! なんと『2』ではみ〜んな新キャラだった！

トゥルーラブストーリー2

12 10(予)	▶¥5,800(予・CD3枚組)	▶アスキー
恋愛SLG	▶MC(1ブロック)	

転校間際の切ない恋愛を描き、大人気となった恋愛SLG『トゥルーラブストーリー』。その続編となる『2』では、なんとキャラクターを完全にチェンジ！　ゲームに登場する女の子は、すべて新キャラになったのだ。今回は、その中から6人を初公開。彼女たちとの新しい恋愛に期待しよう!!

トゥルーラブ



誰からも好かれる、学園のアイドル

PROFILE

誕生日	10月16日	血液型	A型
クラス	2年2組	部活	バスケット
スリーサイズ	84-59-83	理想のタイプ	優しい人
性格	明るい、活発、優しい		
趣味	バスケット、歌、リボン集め		

明るく優しい性格の2年生。どんな人にでも分け隔てなく接するため、男女問わず広く人気がある女の子。頭脳も明晰で、成績は常にＴＯＰ20に入るほど。また、おちゃめで活発な一面もあり、クラブはバスケット部に所属している。趣味は歌やリボン集めのほか、星が好きで、天体観測も好むと幅広い。

学園のマドンナ的な存在であり、主人公が密かに想っているという設定。前作の綾音にかわり、「2」でのヒロインを務める。頭脳明晰、容姿端麗とまさに才色兼備を絵に描いたようなヒロインっぷりで、綾音以上の高嶺の花となることは間違いなさそうだ。



森下茜 Akane Morishita

ポイント1 舞台の変更に伴い登場キャラ完全入れ替え



▶前作のヒロイン、綾音も残念ながら登場しません。ちょっと寂しい!?

ゲームの舞台は、前作の青空高校から青葉台高校へと移された。これに伴い、当然登場するキャラは、主人公をはじめ女の子もすべて一新された。前作のキャラが登場しないのは、ファンにとって残念かもしれないが、新キャラたちも魅力満点なので、今のうちに気持ちを切り替えておこう。ちなみにストーリーは前作同様、今回も転校間際の1カ月間が描かれるようだ。

ポイント2 学期ごとのプレイでなんとCD3枚組!?



▶最初に4つの季節から選べた前作。ちなみに主人公の学年は、今回も2年生だ。

季節を選ぶことで、春夏秋冬4つのパターンが楽しめた前作。しかし今回は、1学期、2学期、3学期と学期別に選べるようになっている。プレイのパターンは3つになったが、1つ1つのボリュームは大幅にアップ。学期ごとに、学園祭などの学校行事も取り入れられるようだ。また、あまりのボリュームのため、学期ごとにCDが分かれた3枚組になるとか…!?



ストーリー2



中里佳織
Kaori Nakazato

生真面目で責任感の強い2年生。主人公とはクラスメイトで、クラス委員長を務めている。頑固な性格で、一度始めたことは最後までやりとおさないと気がすまない。読書が大好きで図書委員も兼務しており、密かに小説を書いているらしい。最近の悩みは背が低いこと。ちなみに学園祭では実行委員も行う。

誰が決めたか知らないけれど、委員長と言えば頑固で真面目と相場は決まっている。彼女も例に漏れないようで、男子相手に一歩も引かない強気な態度が目に浮かびそうだ。そんな気丈な彼女が、密かに書いているというのはどんな小説？　一度読んでみたいね。

PROFILE

[illegible]	3月3日	[illegible]	AB型
クラス	2年1組	[illegible]	なし
スリーサイズ	80-58-81	理想のタイプ	理知的で頼りになる人
[illegible]	几帳面、頑固、始めたことは最後までやり通す		
[illegible]	読書、密かに小説を書いている		

頑固一徹！頑張れ委員長!!





いつも元気で前向きなかわいい後輩

深山早苗
Sanae Miyama



1つ年下の後輩。写真部に所属しており、写真を撮ることと、変な物を集めることが趣味。好奇心旺盛でいろんなことに興味を示すが、何をやってもヘタ。体を動かすことも好きだが、運動神経は良くないようで、何もないところでよく転ぶ。さらに、お喋りも大好きだが、話しているうちになんだかワケがわからなくなってしまう。

好奇心旺盛でかしましい分、相手にするのはちょっと疲れそう。ところで、趣味の1つに上げられている変な物収集とは、いったい何を集めているのだろう？　その成果、見てみたいような、見たくないような……。

PROFILE

誕生日	11月3日	血液型	B型
クラス	1年2組	部活	写真部
スリーサイズ	81-60-80	理想のタイプ	器用で頭のいい人
性格	ドジ、前向き、なんにでも感心する		
趣味	写真を撮る、変わった物を集める		

PROFILE

誕生日	5月16日	血液型	O型
クラス	2年4組	部活	吹奏楽部
スリーサイズ	85-58-83	理想のタイプ	ひっぱってくれる人
性格	おとなしい、けなげ、ひかえめ		
趣味	お菓子作り、フルート、手芸		

主人公とは同学年で、同じ団地に住んでいる幼なじみ。おとなしくて控えめな性格で、主人公からいつもからかわれている。趣味はお菓子作りとフルート。また、ぬいぐるみ作りやパッチワークなども得意。吹奏楽部に所属しており、音楽鑑賞も好き。

恋愛ＳＬＧには欠かせない存在といえばやはり幼なじみ。女友だち的な存在だった前作ののぞみとはうってかわって、どこか放っておけない存在として描かれているようだ。幼なじみの強みは、初めから知り合いであること。前作ののぞみと同様、最初から登場しそう。



七瀬かすみ
Kasumi Nanase



同じ団地に住む、ちょっぴり気になる幼なじみ



ひたむきに頑張る陸上部マネージャー

瑞木あゆみ

Ayumi Mizuki



陸上部のマネージャーを務めている1つ年下の後輩。性格は内気で恥ずかしがり屋。しかも、あわてもので早とちりも多い。しかし、ひたむきで一生懸命な姿勢により、部員からは親しまれている。趣味はスポーツ観戦とぬいぐるみ集め。あと、バイオリンも嗜む。ちなみに彼女は、陸上部員の木地本という先輩に憧れている。

前作の弥生の立場を引き継いでいる（と思われる）年下の後輩。木地本という陸上部員がゲームに登場するかどうかは不明だが、弥生のように、いきなり主人公に対してラブラブモード一直線ということはなさそう!?

PROFILE

誕生日	1月29日	血液型	A型
クラス	1年3組	部活	陸上部(マネージャー)
スリーサイズ	78-56-79	理想のタイプ	かっこよくて優しい人
性格	内気、けなげ、はずかしがり屋、心配性		
趣味	TVでスポーツ観戦、バイオリン、ぬいぐるみ集め		

PROFILE

誕生日	12月31日	血液型	O型
クラス	2年3組	部活	剣道部(主将)
スリーサイズ	83-57-83	理想のタイプ	真面目な人
性格	真面目、優しい、落ち着いている、きれい好き		
趣味	料理、掃除、花壇の手入れ		



主人公とは同学年で、剣道部の主将の彼女は真面目で落ち着いた性格の持ち主。料理、掃除、花壇の手入れなどが趣味で、陶芸や草花にも興味がある大のきれい好き。他人には優しいが、自分には厳しく、なんでも自分ひとりで解決しようとする傾向がある。ちなみに家は、クリーニング屋を営んでいる。

性格的には前作の草薙先輩をイメージさせるが、あまり大人びた印象はない（同学年だし）。しっかり者のスポーツ娘という位置づけだが、ネズミが嫌いという女の子らしい一面もある。それにまつわるイベントにも期待できそうだ。

風間こだち

Kodachi Kazama



剣道一筋！真面目で、しっかり者のスポーツ娘

電撃特報
DENGEKI SCOOP
3

仕事か？ 恋か？ 新感覚の恋愛SLGが登場!!

完全独占スクープ!!



主人公(プレイヤー)の能力を磨くことで、女の子たちとの恋愛＆将来の職業選択が楽しめる、よくばりなシステムが満載された新感覚のSLGが登場！ さらに電撃だけのキャラクター独占スクープも見逃すな！

ドリーム・ジェネレーション
恋か？ 仕事か！？…

7/30 SLG	▶¥6,300	▶メサイヤ
	▶MC(1ブロック)	

キャラクター





主人公の幼なじみ
有末杏子

明るい性格で世話好きな女の子。まじめで、恥ずかしがり屋な面もあるが、幼なじみである虎之助(主人公)とだけは打ち解け合って会話ができる。趣味はペットの飼育。
(CV：かないみか)



風杏理宗

高校をやめ、すぐにアルバイトを始めたせいか、性格はいたって現実的。見ためはドライで強気な感じだが、本当はすごい寂しがり屋。
(CV：成田紗矢香)



[illegible]ルリ子

主人公と血のつながりのない姉という設定。医者を目指しており、冷静沈着で気まじめな雰囲気を持つ。はたして主人公とは…？
(CV：原瑞希)





真木あやめ

ボーっとしていて、おっとりしている性格。控えめな雰囲気がなんとなく古風でかわいらしい女の子。趣味はサイクリング。
(CV：桂川千絵)



DENGEKI SCOOP ▼ ドリーム・ジェネレーション

ドリーム・ジェネレーション

恋か？　仕事か!?…



登場

彼のお相手となる女の子は、主人公の元同級生4人を含む計9人。みんな魅力的でかわいい子ばかりだぞ。



進藤由香子

ゴルフショップでアルバイトをしている女の子。外見とは違い、意外と行動派。ちなみに趣味は陶芸とカラオケ。
（ＣＶ：菊地由美）

夏川咲

外見がボーイッシュで、性格も男勝り。思ったことは即実行！　活動的な女の子。ちなみにお祭りごとが大好き。
（ＣＶ：吉田古奈美）

蓮宮瀬里奈

誰にでもやさしい女の子

現在は主人公と同じ大学へ通っている。高校時代は、全校のマドンナ的存在だったが、それも鼻にかけず、誰にでも優しく接してくれる理想的な女の子だ。杏子とはヒロインの座を二分する存在。
（ＣＶ：川上とも子）

ジュディ今泉

父が日本人、母がスウェーデン人というハーフ。母親が日本の伝統文化などを重んじるため、本人も茶道が趣味など、見かけによらず、古風な性格。
（ＣＶ：扇乃美由紀）

梧沢静緒

実業家の家でなに不自由なく育てられたため、性格は高飛車。そういう彼女もある出来事がきっかけで……。
（ＣＶ：雪絵れな）

プレイヤーが選べる職業は3つ！

●プロゴルファー●

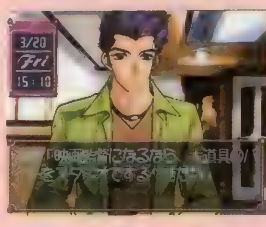
このゲームは、自分が目指したい職業を選択するところからスタートする。ちなみにプロゴルファーは、難易度が低めかもしれない。なぜならゴルフ場や練習場が豊富だからだ。



◀バイト先、練習場、ゴルフ場が豊富なので、比較的進めやすいシナリオかも。

●映画監督●

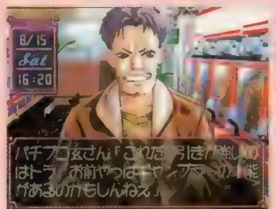
職業に直結するアルバイトをしながら次のステップへ……というのがこのゲームの基本的な遊び方。映画監督であれば、業界人がいるＴＶ局あたりを狙うのが筋かな？



◀映画監督ともなれば、業界人とのつながりが大切。養成所にも行っておこう！

●ギャンブラー●

人生はバクチだよ！　という人は迷わずギャンブラーを選ぶしかない。スリルある毎日が送れること請け合いだ。このほかにも、「フリーター」というオマケ選択肢もあるぞ。



◀これはアルバイトでかなりの下積み期間が必要かも。難易度高し!?

スケジュール

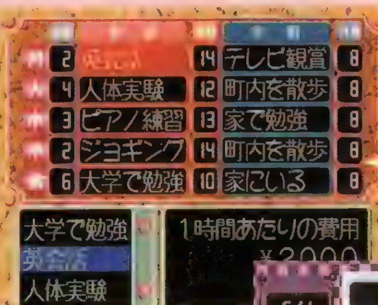
平日のスケジュール

プレイヤーのステータス上げは、平日に行われる作業。どんな女の子に好かれるか、無事職業に就くことができるかの基礎はここで鍛えられる。しかも、自炊していくために家賃や毎日の食費代を稼がなくてはいけないので、恋愛や仕事だけにうつつをぬかしてはいられない。働いて、恋をして、勉強して……なにごともバランスが大事なのだ。

まず、ステータスの確認！



◀現在のステータスは、Ｒボタンで見られる。



さあ！スケジュール入力だ！

１日のスケジュールは前半に「予定」後半に「余暇」という具合に分かれていて、バイトや勉強は予定にしか組み込めない。注意！



オートでサクサク進むぞ！



◀入力したスケジュールは数値だけが変化するのでサクサク進む。ストレスはまったく感じない！



気になるシステムをチェック♥

SYSTEM システム

このゲームは、主人公が将来目指すべき職業に向かってがんばりつつ、同時にさまざまな女の子と出会って恋愛をしていくＳＬＧだ。ここでは、主人公が選べる職業などのシステムを紹介していくぞ。

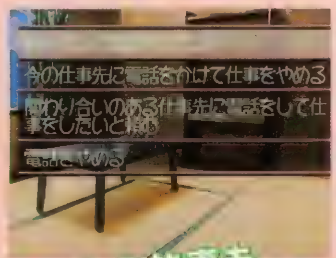
土・日・祝日のゲーム進行

土曜日、祝日はバイト先を見つけたり、いろんな女の子と知り合ったりする行動日。そして日曜日は、仲良くなった女の子とデートをして、さらに親密度を深める大切な日。そう、土曜日と休日はこのゲームのメインディッシュなのだ。この数少ない時間を有効利用することがハッピーエンドへの条件となるぞ。

土曜日と祝日は外出してMAP移動できる！



▲土曜日、祝日のイベント「MAPで移動」。どこに行けるかは下のMAP項目を見てもらうとして、とにかく行動力がものをいう！



◀主人公の行動力が限界に達すると住まいに強制送還される。

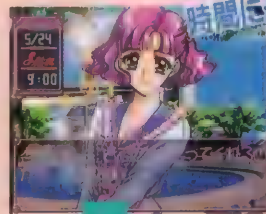
デートの約束も土曜日に！



▶このまま寝ちゃダメ。女の子に電話してデートの約束をしよう！

日曜日はデートをして彼女のハートをつかめ！

待ち合わせの時間に遅れるな！



◀デートを申し込んだときの待ち合わせ時間は守りましょう。じゃないと、彼女の機嫌を損ねちゃうぞ。



▲女の子それぞれ、スポットに好き嫌いがあるので、彼女の性格や趣味を考えてデートスポットを選ぼう。

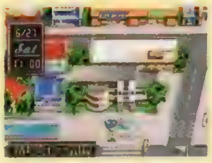
MAP マップ

主人公は、３つの街を移動しつつ新たな女の子との出会いや将来の仕事に関するさまざまな情報をつかんでいく。今回は30以上にも及ぶスポットのうち、目玉となるところをピックアップして紹介しよう。

主人公が行動できる３つの街

弓見町

主人公や女の子の多くが住むベッドタウン。ゲーム序盤は、この町を中心に行動して生活の基盤を固めることになる。「待ち合わせ広場」がこの町の名所。



花見台パーク

遊園地、スケート場といったデートスポットが満載！ デートするんだったら花見台パークで決まり？ ただし、時間とお金の浪費度は並じゃない！



汐見台学園地区

主人公のほかに、杏子や瀬里奈が通う大学があり、研究所などが密集する学習拠点。病院、マリーンポート、空港もあり、思わぬ出会いが期待できそう⁉



番外編

日常的な生活からはほど遠いスポットもある。不動産屋でもし家が見つからなかったら……自分の体を張ってバイトしたら……。そんな怪しい場所もあるぞ。



主なスポット

待ち合わせ広場



デートの際の待ち合わせ場所はココ。自宅から45分かかるので、遅れずに行こう！

楢野屋生命ビル



英会話教室や不動産屋など、いろんなテナントが入っているビル。ここはお世話になるぞ。

花見台遊園



大観覧車もある巨大遊園地。なんでも瀬里奈が好きなスポットだとか……誘ってみる？

ムーン自動車



主人公の移動速度をアップするアイテムを売っている。なぜかスニーカーもあるぞ(笑)。

汐見台大学



主人公と瀬里奈が通う大学。いつでも退学できるけど、将来のことを考えて決断しよう。

汐見台病院



ケガでもしない限りお世話にはならないだろうが、義姉であるルリ子がいるスポット。

ダンボールの家



住むところが見つからず、家なき子になったらここに住むハメに。風通し抜群です(笑)！

超宇宙研究所



汐見台学習地区にあるこの研究所では、人体実験というバイトができる。怪しすぎる！

電撃特報
DENGEKI SCOOP
4

SCEI初のフルポリゴン3D・RPG!
最新画面写真を一挙大公開!!

レガイア伝説

この秋、SCEIが放つ期待のRPG『レガイア伝説』意外(!?)なことにSCEI初のフルポリゴンRPGなのだ その美しいグラフィックと奥深い世界観を、大量の画面写真でしっかりとチェックしよう



この3人が主な登場人物。◀正義感が強く、悪を許さない少年、ヴァン。▲狼に育てられた好奇心旺盛な少女、ノア。▶肉体の鍛練こそが信条というバイロン寺院の修行僧、ガラ。

レガイア伝説

秋予定 RPG	▶価格未定 ▶SCEI
	▶MC(ブロック数未定)、DS(AC非対応)

フルポリゴンだから フィールドも戦闘も

「フルポリゴンRPG」は、なにもこの『レガイア伝説』がはじめてというわけではない。「PS初の～」ではなく、あくまで「SCEI初の～」なのだ。しかし、このゲームには、これまでのフルポリゴンRPGにはなかった斬新な要素やシステムがある。今回は、その魅力をフィールドや戦闘などのポイントごとにチェックしていこう。

STORY ストーリー

世界を飲み込む〈霧〉の脅威!

武器、道具など、思い通りの物体に姿を変えることができる〈獣(セル)〉によって(しかし、セルの起源や身体構造は一切解明されていない)繁栄を築いていた、異世界・レガイアの人々は、突如、世界を覆いはじめた〈霧〉のために滅亡の危機に瀕していた。〈霧〉はいくつもの街を飲み込み、そして、飲み込まれた街とは、2度と連絡をとることはできなかった。頼みの〈獣(セル)〉も〈霧〉の中では何の役にも立たず、逆に人間の意識を支配してしまうというありさまだった。人々は、高い壁を造って、なんとか〈霧〉の進攻を食い止め、その影におびえながら暮らしていた。そう、バイロン拳法を使う、あの少年たちが旅立つまでは……。

霧の脅威…人の争い…世界の危機…

FIELD

フルポリゴンで描かれるフィールドには、様々な仕掛けや演出が満載！

ダイナミックなカメラワークで魅せる! フィールド



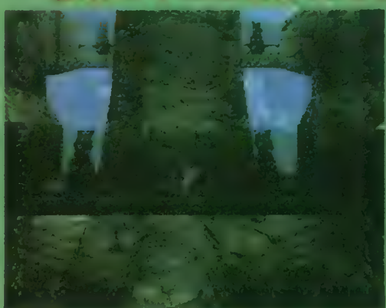
フィールドや街の中、そしてダンジョンなど、すべてがフルポリゴンで描かれるこの『レガイア伝説』。今回公開された画面写真の中にも、その特性を生かしたダイナミックなカメラワークがいくつも見られる。特に、キャラクターが手前や奥といった方向に進んでいく場面や、塔の中の立体交差など、このゲームならではの演出や大胆な仕掛けが期待できそうなポイントも多いぞ。

また、この画面内を縦横無尽に駆け巡る主人公たちの動きは、200パターン以上用意されている。喜怒哀楽を身体全体で表現してくれるので、より感情移入できることマチガイなしだ！

▲画面の奥から主人公が走ってくる。ここで『クラッシュ』のように、巨大な岩が転がってくる！といった仕掛けも期待できそうだね。



塔の中には立体交差もある!



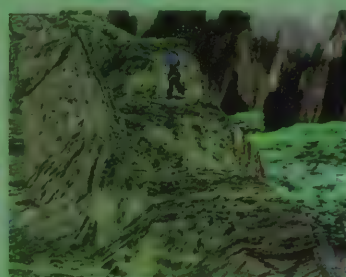
◀高い塔を登っていく主人公(?)。向こう側にも通路が見えるということは、立体交差の可能性もあるということだろう。これで通路が壊れて落ちたりしたら。







▲さまざまなカメラワークで表現されるフィールド。



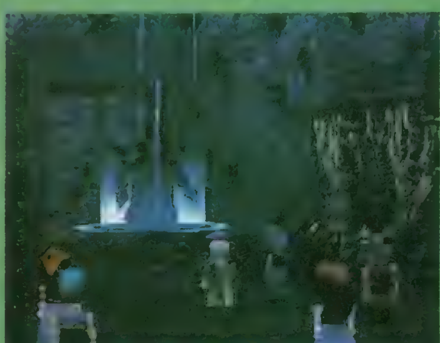
▲段差のある山道を進む主人公。アクションRPGではないので、ジャンプはしないだろうが、ここでも落石や土砂崩れに驚かされたりするかも。

EVENT

主人公キャラの動きは200パターン以上！ すべての感情を身体で表現！

ストーリー中の総イベント数400以上! イベント

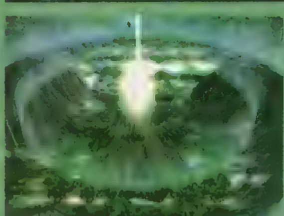
ストーリー中のイベントシーンは総数400以上！ フィールド同様、フルポリゴンならではのダイナミックなカメラワークが盛り上がるぞ。もちろん、ときには繊細なカット割りや回り込みといった映画的な手法も使われているのだ。しかも、『レガイア伝説』は、デュアルショックにも対応している！ イベントシーンや戦闘では、思わずコントローラを手放してしまうほどブルブルくるらしいぞ。こちらの体感度も期待したいところだ。また、壮大かつ感動的な音楽は作曲家大島ミチル氏(代表作・映画版「失楽園」)によるもの。さらに音楽だけでなく、戦闘中には、キャラクターが吼えたり叫んだりもするらしいぞ。



強大な敵の登場!?

◀光の柱が不気味にそびえ立つ！ 強大な敵の登場を思わせるシーン。こんなシーンでもブルブルきちゃったりするのだろうか？





▲山頂に集まる光は、希望の光？ それとも破滅の閃光？ 広がる波紋は、主人公たちを救うものなのだろうか、それとも……。



▶橋を渡って進む主人公。橋が落ちたり……は、しないよね？



◀天をついてそびえ立つ高い高い塔。いかにも仕掛け満載といった感じ。



◀何かの儀式のようなものが行われているのだろうか？ 謎めいたシーンだ。



◀鍵となるアイテムか、あるいはスイッチの切り替えで開きそうな水門。ちょっとパズルっぽい仕掛けなのか？



▲街は海に面している。この海の向こうにもまた、未知の大陸があるのだろうか？



▲広い城内を走りまわるヴァン。何か王家に関係するイベントがあるのか？



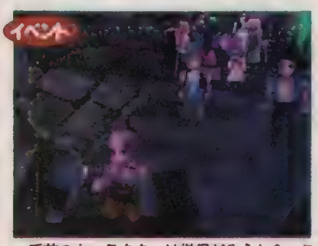
▲RPGの物語に悲しい別離はつきもの。誰かがパーティを去るのか？ それとも……。



▲不気味な影が画面いっぱいに広がっている。これもフルポリゴンならではの演出だ。



▲宝箱を回収しながらダンジョンを回るのは、RPGの基本中の基本。全部とれるか？



▲手前のキャラクターは僧侶だろうか？ この世界にはバイロン教という宗教がある。



▲何か重要な命令でも下されているのだろうか？　雰囲気が重々しい。



▲新たな仲間たちとの出会いのシーンだろうか。緑豊かな屋外の明るいシーンだ。



▲バイロン寺院での修行のシーンなのだろうか？　奥の2人は師範だろう。



▲師範と思われる2人を先頭に師匠の話を聞く、といったところかな。青い師範はガラ？



▲このおヒゲの軍人さん（推定）は、誰なのだろう？　重要な人物なのだろうか。



▲不気味なたたずまいの建物や塔に踏み込み、ヴァンたちの冒険は続いていく。

CONVERSATION

会話の断片の数々から、このゲームの神秘的な世界観を感じ取ろう！

『レガイア』の謎多き世界……
会話

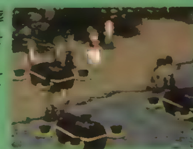
今回初公開された画面写真の中には、いくつかの会話シーンも含まれている。ここではそれをまとめてピックアップしてみたのだが……特に何かがわかった！　ということはなかった。ただ、おそらくは葬儀のシーンと思われる2枚の画面写真から、この世界の根底に流れる神秘的な思想（これがバイロン教なのか？）がうかがいしれるくらいだ。続報に期待しよう。

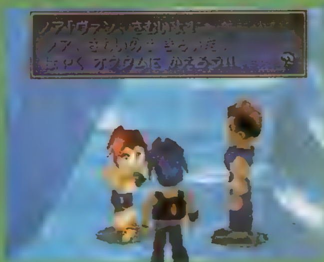


▶この世界には独特の神話と、信仰が根ざしているらしい。死者の肉体は、供物となるのか？



▶バイロン教の葬儀なのか。遺体を乗せた棺桶（？）が、沖をめざして漕ぎ出していく。





▲寒いのならば、服装を変えればいいのにと思うのだが……着替えイベントでもあるのかな？

新たな仲間たちとの出会いと別離……

▲ＲＰＧにはつきものの、新たな仲間たちとの出会いと別離……。ヴァン、ノア、ガラ、3人の主人公たちも、いつか離れ離れになってしまうようなことがあるのだろうか？　ちなみに中央の「じじい」が何者であるかは、現時点では公開されていない。他の画面写真から推測すると、バイロン教の高僧（師匠？）に見えるのだが。



▶このセリフから考えると、この少女は唯一の肉親を失ってしまったらしい。





◀何なんだろうか？さいぞうのこづち。このような謎のアイテムも多数用意されているに違いない。

BATTLE

新機軸「タクティカル・アーツ・システム」搭載。詳しくは続報を待て。

戦闘はコマンド入力方式なのだ
戦闘

T・A・S タクティカル・アーツ・システム

簡単入力と戦略性、そして爽快感がキーワードだ!!

実は、この戦闘システムについては、今回、公開された情報がもっとも少なかった部分。資料によると、「わかりやすい入力システムで誰でも簡単に戦略性の高い本格的な対戦格闘の臨場感、爽快感を味わうことができる」らしいのだが。

今回公開された戦闘中の画面写真は、ここにある3点のみ。実は、詳細についても明されているのは、戦闘はコマンド入力方式で行われるということくらいだ。この画面だけを見ると、アクションバトルになるのだろうか（画面は対戦格闘っぽい）と思った人がいるかもしれないが、そういうわけではないようだ。しかし、画面には技名が表示されているようだし、怪しいことこの上ない。こうした画面構成は演出的な効果を狙ったものなのだろうか、それとも、何か驚くような新システムが用意されているのだろうか？



PKコンボということは、それは？

▲PKコンボ。すなわち、パンチとキックが、この順番でつながるコンビネーション攻撃のこと。これはまさに、対戦格闘でよく使われる技名だ。でも、これはRPGで、バトルはコマンド入力方式……。

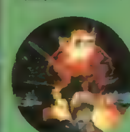


▲技名はヴァンサマー。読んで字の如く、ヴァンが繰り出すサマーソルトキックだ。どう見ても対戦格闘なのだが。

文字の色が違うのはなぜだろうか……？



◀中央に表示されている技名の文字の色に注目してもらいたい。他の画面写真とは違って、この1枚だけ、文字の色が黄色になっている。これは何故だろうか？　詳しいことは一切不明なのだが、主人公たちが繰り出す技にも、2種類あるということだろうか？







この世界の乗り物？
それとも……？

CHECK POINT この不思議なゴンドラのようなものは、はたして……？

◀▼見れば見るほど奇妙な形をしている。いくつかの物体が連結していることは間違いなさそうだが、これがそうかはともかく、〈獣(セル)〉についても続報に期待しよう。



左の2枚の画面写真を見てほしい。このゴンドラのような不思議なものは、はたして何だろう？　詳しいことは一切明かされていないのだが、これはまず乗り物と見てまちがいはないだろう。このような乗り物に乗って登る山でもあるのだろうか。

さて、ここで思い出してほしい。最初のストーリー設定には登場しながら、今回の記事では一切触れられていない存在〈獣(セル)〉(以下、セル)のことを。設定では、セルは道具にも武器にもその姿を変え、人間の役に立ってきたということになっている。これをもう一歩進めて考えると、セルはもしかすると乗り物にすら変形することができるのかもしれない。実際、この写真の物体は何体かの昆虫のようなものが集まってできているようにも見える。この謎、実は奥が深いかもしれないぞ。

INTERVIEW

「剣と魔法とドラゴン」ではない、新しいRPGを模索する挑戦!!

このゲームのキーワードの1つ〈獣(セル)〉とは？

インタビュー

株式会社コントレイル　エグゼクティブ バイスプレジデント

金子　孝弘氏



PROFILE

SCEIで秀作『ワイルドアームズ』をプロデュース後、独立、株式会社コントレイル(SCEIの5大サテライト・カンパニーの1社)設立と同時にエグゼクティブバイスプレジデントに就く(同社社長はSCEIの佐藤明氏。)。

金子孝弘氏（株式会社コントレイル　エグゼクティブ　バイスプレジデント。以下、K）：最初にＲＰＧを作ろうという企画がまとまったときに、ありがちな中世ファンタジー風の「剣と魔法とドラゴン」みたいな世界は、あえて外そうという話になったんですよ。でも、ＲＰＧとしてきちんと楽しめるものを作ろうという目標があって、その「剣と魔法とドラゴン」の代わりに出てきたのが、〈獣(セル)〉っていう存在なんです。で、それがどんなものかと言うと、アジア的な世界観なんですよね、ゲームの設定が。中世の騎士道みたいな世界ではなく、自然と人間が共生・調和している世界で、文明があまり発達していない。機械とかがなくて、道具だけがある世界なんです。そして、なぜか昔から〈獣〉という生き物がいて、人間の意志に呼応して、人のために尽くしてくれるんです。

――そうすると、本当の〈獣〉は、どんな姿をしているんですか？　アメーバみたいに不定形とか？

K：犬っていってもブルドッグとかシェパードとかいろんな種類がいるように、〈獣〉っていってもいろいろな姿のものがいるんですよ。鉱物……石みたいな姿のものだったり、昆虫みたいなものだったりするんです。

――それが人に意志に応じて、どんな姿にでも変形するということなんですか？

K：それはまぁ、種類によって決まっています。例えば空を飛ぶための羽になってくれる〈獣〉は、羽にしかならないです。

――「レガイア」という言葉自体の意味は？

K：造語ですね。ガイア（母なるもの、母なる地球）とレガシー（遺産）っていう２つの言葉を組み合わせたもので、「母なる地球からの贈り物」的な意味です。

――今回、ＳＣＥＩ初のフルポリゴンＲＰＧになるのですが、御苦労されたことはありましたか？

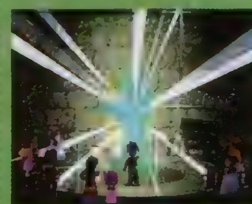
K：しましたね。３Ｄにしただけだと全然意味ないんですよね。『ＦＦⅦ』みたいな一枚絵のプリレンダリングのほうが、圧倒的に色数は使えるし、緻密に描けるし、綺麗なんですよ。じゃあ、どうする？というところでせめぎ合いがありまして。３Ｄを生かしたカメラワークをつけることになったんですよ。ズームイン・アウトなんかも自由自在で、「あ、これ映画みたいにできるね」っていうことで、そこからはもう、スタッフはアニメーションとか映画のコンテ集とか技術論とかを買いまくって勉強していたようです。映像演出についての資料を山ほど読んで、「じゃあこういうカメラの使い方をしたら、絵的にすごく盛り上がるよね！」みたいなことを。

――じゃあ、イベントシーンでカメラワークが切り換わったりするんですか？

K：しまくりますね。プレイヤーが操作中にカメラを切り替えると、わかりづらいんでそれはないんですけれども、イベントが始まるとかなりスゴイものがありますよ。今までだとちょっと引いてるから、人間の表情って、キャラがぴょんぴょんって跳ねたり、汗が出たりとか、ありましたよね、動きで感情を表現する方法が。そうではなくて、ちゃんと身振り手振りで、喜びとか悲しみとか怒りとかあって…。

――じゃあ、顔の表情とかも変わって？

K：変わります。これは３Ｄで作って一番良かったところですよね。感情表現を演出すればすごく盛り上がります。まあ、３Ｄでやって苦労した分、目指していた〈獣〉という「剣と魔法とドラゴン」に代わる設定だけじゃなくて、システム的にも新しい文法をゲットできたな、と。



切れ目のないイベントシーン

◀フルポリゴンで描かれた世界の「計算」は、さすがＰＳだけあって、非常に速い。ハデな演出のイベントシーンも、切れ目なく続いていくのだ。



完全３Ｄで再現されたマップ

◀左の写真は、フルポリゴンで描かれた街の外観。〈霧〉の侵入を防ぐための高い壁も、完璧に造られている。この壁を越えて、旅立つのだ。

――最後に、読者にメッセージをお願いします。

K：楽しみにしててね(笑)。やっぱり、自分たちが編み出したぞって思う、ＲＰＧの新しい文法っていうのをぜひ試してもらって、いろいろ意見をもらいたいですね。買った上で（笑）。１ユーザーとして、けっこうＲＰＧをやりこなしてきたスタッフが、いいものを作りたいというプライドを持って作り続けてきたので、時間はちょっとかかったけど自信はあります。ぜひ遊んでください。

――今日はどうもありがとうございました。

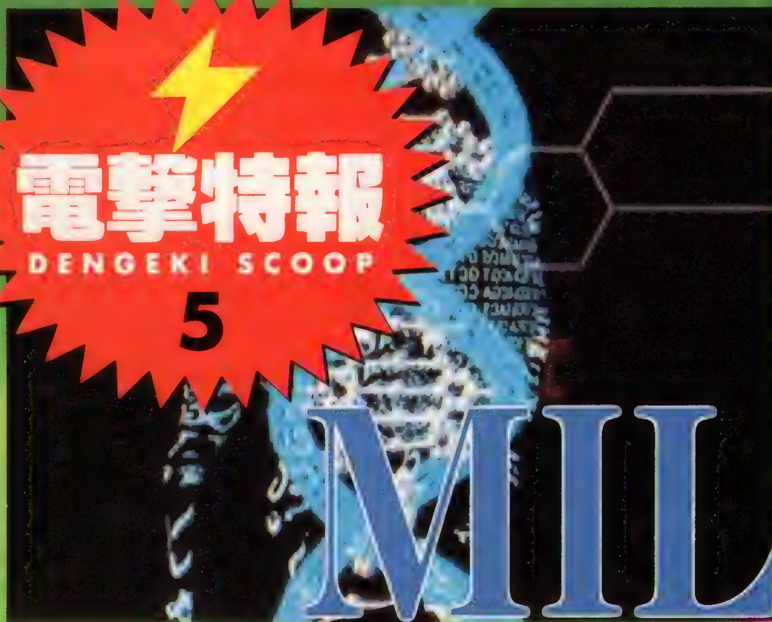
インタビューを終えて

『ワイルドアームズ』のプロデューサー。金子氏を紹介すると、今はこうだろう。しかし、この『レガイア伝説』が発売されたら、その言葉は２度とささやかれなくなるに違いない。それほどまでに、『レガイア伝説』と『ワイルド～』は違う。そして『レガイア伝説』の完成度は、もうすでに十分高いのだ。

競馬SLGに新たな風が…

MILLION CLASSIC

ミリオンクラシック







春のGⅠシリーズも、宝塚記念を残すのみの今日この頃。ダービーをはじめとする激闘の感動を自分の手で、という人も多いはず。そんなアナタに贈る、バンダイの競馬SLGの切り札が、この『MILLION CLASSIC』だ。

従来の競馬SLGにもあったインブリードや、ニックスといった血統要素に加え、新たにDNAという新要素も加えて、究極のプレイが楽しめるぞ!!

MILLION CLASSIC

9月(予) 競馬SLG	▶¥5,800(予) ▶バンダイ
	▶MC(5ブロック)



BREED 生産

血統とDNAが馬の能力を決定する!

競馬ＳＬＧの要にして、最も気を使うのが、この〝生産〟。この『MILLION CLASSIC (以下MC)』でも、いくつかの要素が複合されて、サラブレッドを創り上げることになる。そのいくつかの要素というのが、以下の〝牧場〟や〝血統〟〝ＤＮＡ〟の３要素だ。これらの要素の組み合わせによって、誕生するサラブレッドが、無敗の10冠馬になるのか、それとも20戦０勝の未勝利馬になるのかが決定されるのだ。しかもＤＮＡの配合パターンがほとんど無限であることを考えると、まったく同じ馬が生産される確率ははほぼ０％となるのだ。



牧場



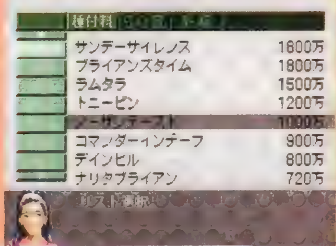
牧場には、繁殖牝馬牧場（生産を行う）、競走馬牧場（競走馬が休養する牧場）、育成牧場（仔馬の育成を行う）の３つがある。これらの牧場の名前を設定することが第１歩だ。



▲◀牧場はプレイヤーの拠点となる大事な場所。自分好みの設定にしよう。

血統

この〝血統〟は、競馬ＳＬＧをプレイするときに必ず耳にする要素であろう。インブリード、ニックスという名前を一度も聞かずに競馬ＳＬＧをプレイした人はいないはず。この「ＭＣ」も、そのような血統に関する理論はもちろん、種牡馬、繁殖牝馬のデータも最新のものを採用。しかもその全頭が実名で登場という充実ぶり。まさに最強の名にふさわしいゲームといえるだろう。もちろん電撃ＰＳで、すべての情報を徹底解説するので、初心者も安心！



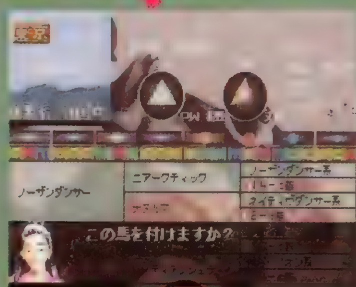
ノーザンダンサー	ニアークティック	ノーザンダンサー系
		14－c族
	ナタルマ	ネイティヴダンサー系
		2－d族
レディヴィクトリア	ヴィクトリアパーク	テディ系
		10－c族
	レイディアンジェラ	ハイペリオン系
		14－c族

トウショウボーイ	テスコボーイ	プリンスリーギフト系
		19族
	ソシアルバターフライ	ハイペリオン系
		1－u族
グレイトウショウ	シルバーシャーク	マンノウォー系
		5－e族
	ローズトウショウ	ハイペリオン系
		3－1族

▲◀上が種牡馬の一覧で、左が血統の構成表。まだ産駒が活躍していないが、ラムタラやナリタブライアンといった最新の種牡馬も加わっている。

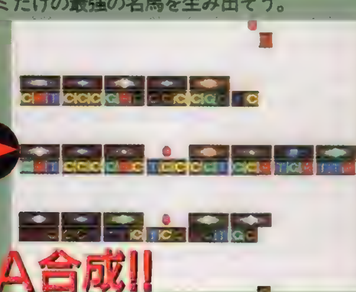
DNA

この「ＭＣ」の最大の特長が、このＤＮＡの理論。このＤＮＡとは、デオキシリボ核酸の略称で、全生物の設計図といわれるもの。このＤＮＡは、左の写真にあるようなＡ（アデニン）、Ｔ（チミン）、Ｇ（グアニン）、そしてＣ（シトシン）の４つの塩基（ＤＮＡの構成要素）の組み合わせからできている。この「ＭＣ」では、ＤＮＡは24個の塩基から構成されていて、この組み合わせによって、そのサラブレッドの基礎能力が決定されるのだ。また、この24個の塩基の組み合わせのパターンは、約280兆通りにあるために、同じサラブレッドができる可能性は限りなく０に近い。つまり、キミの創り上げた馬は、キミだけのオリジナルとなるわけだ。ＤＮＡを極めて、キミだけの最強の名馬を生み出そう。









究極の生産！ DNA合成!!

 写真提供／JRA

TRAINING トレーニング

適切なトレーニングが才能を磨き上げる



どんなに才能のあるサラブレッドでも、その能力を十分に磨き上げなければ、強敵がひしめくビッグレースを勝ち抜くことはできない。また、初期状態での能力がほんのわずか足りないようなサラブレッドでも、綿密に計算されたトレーニングを積めば、栄光のＧⅠタイトルゲットも難しい話ではない。そこでチェックすべきなのは、左下にあるような〝データの検討〟。ここで各サラブレッドごとの得手不得手を確認し、それに対応するトレーニングを積むことで、よりグレードの高いレースに勝利することができるようになる。

また、各種トレーニングも、初心者向けの〝調教師におまかせモード〟から、細かく調教内容をチェックできるモードまで多種多様。ライトユーザーからヘビーユーザーまで、だれもが楽しめるようになっているぞ。



◀トレーニングも大事だが、たまには休養も必要だ。

データ検討

各サラブレッドは、厩舎にいるときには、その血統構成や、ＤＮＡ構成、今までの戦績などがすべて見られるようになっている。これらのデータを詳細に検討することで、その馬の距離適性や、ダートの巧拙などが明らかになる。

まず血統構成と、ＤＮＡ配列をチェックしてみて、基本的なその馬の能力を把握しよう。また、距離別、芝・ダート別の成績は、右下の写真にあるように、細かく表示されるために、一目瞭然。そのほかにも、グレードレースの戦績がグレードごとに表示されるのもポイントが高い。これを見て、「あぁ、この馬は結局ＧⅡ止まりで、ＧⅠには手が届かないんだなあ」なんてつぶやくのが、真の通のゲームの進め方だぞ。さてキミの馬は？



▲血統構成を参考にして、出馬させるレースを検討しよう。



▲戦績を眺めながら、レースをを振り返るのもまた趣き深い。

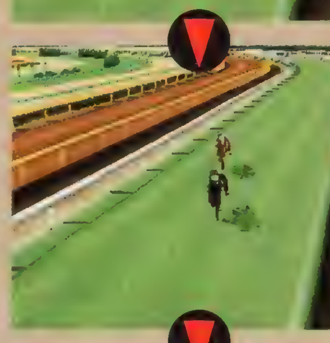
芝での最終調教・追い切り！

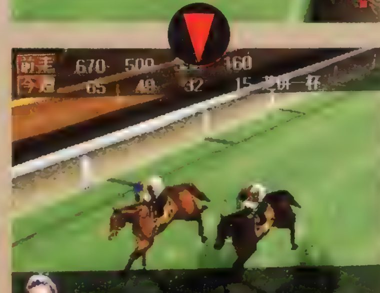


◀この追いきりで調子をチェックしよう。

「ＭＣ」には、ウッド、坂路、芝などの調教場所が複数用意されている。レース直前の〝追い切り（最終調整）〟も、これらの場所で行われることになるが、ここで「ＭＣ」ならではの要素が、〝追い切り時のタイム表示システム〟。これはそのときの馬の調子を数字としてチェックできるという、とてもありがたいシステムなのだ。例えば、あるサラブレッドが追い切りで坂路の600mを38秒で走ったとする。このサラブレッドが前走時に同じ坂路の600mを39秒で走ったならば、このサラブレッドは今回の方が調子がいいと判断できるわけだ。







追い切り

RACE レース

緻密な戦術と迫力の画面が感動のレースを生み出す！









これが大迫力のレースシーン!!

サラブレッドを生産し、トレーニングを繰り返し、そしてたどり着く栄光の桧舞台が〝レース〟だ。どんなに生産に気をつけても、どんなに過酷なトレーニングを乗り越えても、レースで勝たなければ意味がない。そんな華のレースシーンは、迫力の３Ｄフルポリゴンで再現される。もちろん日本国内の10競馬場も、それぞれの特徴を忠実に再現し、カメラワークもダイナミックかつＴＶの競馬中継さながらの臨場感を持って迫ってくる。しかも、レースの最大出走頭数は、今までの競馬SLG最大の18頭と、迫力も最高のものになること間違いなしだ。



実名馬登場

このゲームに登場する競走馬、種牡馬、繁殖牝馬など約1000頭はすべて実名で登場する。しかも、東西の有名ジョッキー32名に加えて、競馬ゲーム初の、実名調教師も12人登場！　と、とことんまでの実名づくし。しかも、その調教師たちは、自身の調教理論を持っているので、トレーニングや追い切りなどは、自分の理論に合ったトレーニングをするという、凝りようなのだ。この実名は、パドックでの応援幕にも使われているので、まるでＴＶの実況中継を見ている気分でゲームができる。これらのシステムによって「MC」は、競馬ＳＬＧとしては今現在最も実際の競馬に近づいたゲームといえるだろう。



◀あのオグリキャップと死闘を繰り広げたタマモクロスの名前も実名使用だ。



▶実名使用の応援幕が、ゲームの雰囲気を一層盛り上げる。

3冠馬誕生を夢見て



独占情報入手

猫に変身できる主人公の恋愛を描いたラブコメSLG



猫なカ・ン・ケ・イ

猫なカ・ン・ケ・イ	
9月(予) 恋愛SLG	▶¥5,800 ▶ビクターソフト
	▶MC(ブロック数未定)

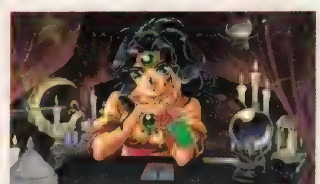
猫になって"女の子の秘密"に迫っていくのが大きなポイントになっているラブコメSLG『猫なカ・ン・ケ・イ』。今回は、詳しいゲームの流れと、前回紹介していなかった残り3人のヒロイン&物語に彩りを添えるサブキャラたちを紹介していこう。

システム&キャラをバッチリ紹介!



STORY
ストーリー

ある日、道ばたで不思議な石を拾った主人公は、突然猫に変身してしまった。驚く主人公の前に、セリーナと名乗る美しい女性が現れた。彼女は、その石が猫に変身できる魔法の石（猫目石）であり、拾ってしまったら74日間は手放せないので、クリスマスの日に取り戻しにくると言い残して去っていった。こうして猫目石を手に入れた主人公の、普通ではない生活が始まった……。





▲物語の発端は、彼女が猫目石を落としたことから始まる。

セリーナ

自称「女神」という、猫[illegible]占い師として、主人公にアドバイスをしてくれる。また、外見からは想像できないが、お金にがめつく、かなりの乱暴者らしい。

SYSTEM システム

平日と休日の流れを解説! 「猫モード」についても紹介するぞ!!

このゲームは、高校に通う平日と女の子とデートなどができる休日の2つのパートに分けられる。そこでここでは、平日&休日の流れを紹介するぞ!

平日

平日は高校へ通うことがメインになる。当然、女の子と会話をする機会もいっぱい! このゲームのポイントである「猫モード」もある(休日では、祝日やデートのない日曜日にはある)。また、日曜日に女の子とデートしたい場合は、平日(土曜日)に誘っておかなければならないのだ(もちろん好感度が低いと断られることもある)。

1 自宅(朝)

すがすがしい1日の始まりは、自分の部屋で目覚めるところからスタートする。平日だろうと日曜日だろうと、これだけは変わらない。



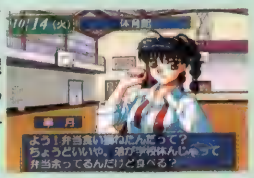
2 登校

高校の校門前や玄関などで、女の子と出会い会話することができる。気になる女の子と、朝の挨拶を交わせるだけでも嬉しいよね。



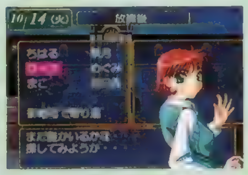
3 休み時間&昼休み

休み時間には、仲の良い女の子が話しかけてくることがある。また、昼休みには、プレイヤーが仲良くなりたい女の子に自分から話しかけることができるのだ。しかし、いつもうまくいくとは限らない。突然、友人やライバルなどが現れて、邪魔してくることも! そんな妨害にめげずに女の子と仲良くなろう。



4 放課後

放課後は、まず学校に残るか街に出るか選択する。学校では部活で残っている女の子と、街ではバイト中の女の子に会うことができるのだ。



5 猫モード

気になる女の子の家に、猫目石の力を使って猫に変身して訪問できる。何度も通って女の子と仲良くなれば、部屋に入れてもらえるようになるぞ。猫になっているときは、女の子たちは普段は見せない表情を見せてくれたり、本当の気持ちや悩みなどを聞かせてくれるのだ。また、人間のときとはちゃんと違った視点(女の子を少し見上げた感じの視点)になっている。



▶どの女の子の部屋に行くか選択して……。



◀女の子たちの話を聞いてみよう!

6 自宅(夜)

長い長い1日の終わり。セーブできるのは、このときだけなので忘れないようにしよう。セーブさえしてしまえば、あとは寝るだけ。ゆっくり休んで、明日も気になる女の子と仲良くなるために、がんばっていこう。

猫なヨンコマ

第一話?シーナとナンコー



休日

土曜日に女の子をデートに誘い、OKしてもらえれば、日曜日はとっても楽しい1日になるぞ。デート中の会話は、平日に起こる日常会話よりも重要。デートをうまくこなしていけば、女の子の好感度を大幅にアップさせることも夢ではないのだ! また、祝日や女の子とデートできなかった日曜日には、女の子と出会うために街へ行ったり、「猫モード」で女の子の部屋へ遊びに行くことができる。

たくさんのデートスポット

主人公たちの暮らしている御崎町には、カラオケボックスや植物園、室内プールなど、15以上のデートスポットが用意されている。もちろん、女の子によって好みの場所が違うぞ。





1日に3カ所に行ける

恋愛モノのゲームでは、デートでいけるスポットは、1カ所だけということが多い。だがこのゲームでは、3カ所行くことができる。楽しいデートコースを考えよう。

特別なデートも!

普段のデートも、もちろん楽しいが、特定の日曜日にデートすれば文化祭やクリスマスなどの特別なイベントが発生する。普段のデートでは見ることができない女の子の素顔を見れるかもしれないね。



CHARACTER キャラクター

前号に続きメインキャラとサブキャラを紹介!

7人いるヒロインの中から、前回紹介していなかった3人のヒロインと、ゲームに登場するサブキャラたちを、ここでは紹介するぞ！

CHARACTER FILE 5 南雲皐月 Satsuki Nagumo



南雲道場（空手道場）の娘で、幼い頃からやっている空手のせいでへたな男子生徒より強いと言われている女の子。性格は乱暴だが、根は優しく、兄弟思い（10人も兄弟・姉妹がいる）。学校では後輩の女の子たちに絶大な人気を誇っている。スケベな男が嫌いなので、主人公の親友である立花のことが嫌い。また、勉強はあまり得意ではないが、スポーツは万能。そんな彼女の趣味は意外にもＴＶゲーム（特にＲＰＧ）で、休日にはよく遊んでいるらしい。





◀初めは主人公に対して、あまり良い感情を持っていない。そんな彼女がどんな風に変わっていくのだろうか？

▲ホットドッグにかぶりつこうとしたところを主人公にでも見られたのか、頬を赤くしている皐月。女の子にしては、けっこうよく食べるらしいぞ。

▼がんばってマフラーを編んでいる明日香。右下の顔だけ出しているのが、ボディガードのサブかな？



▶実は彼女にあこがれる男子生徒は多い。だが、ヤクザである父親とサブという存在が、邪魔をしているのだ。



御所河原組組長の１人娘。おっとりしたしゃべり方と性格で、一般的な常識に疎（うと）い。勉強はトップクラスで、茶道部に所属している。また、彼女には〝サブ〟というボディガードがついていて、いつも一緒にいる（彼女に告白した男子生徒が１カ月入院したという噂もある）。そのために友だちが少ないのをちょっとだけ気にしている。主人公に対して好意を抱いているらしいのだが……。



CHARACTER FILE 6 御所河原明日香 Asuka Goshyogawara

【ラジオドラマ放送決定】7月4日から、文化放送「鈴木真仁のプリンセスクラブ」（毎週土曜26：30～27：00）内で『猫なカ・ン・ケ・イ』のラジオドラマが始まるぞ。興味のある人はしっかりチェックしておこう。ちなみに同ドラマを収録したドラマCD（全3巻）もバンダイ・ミュージックエンターテイメントより発売予定。



CHARACTER FILE 7

来留間京子 Kyoko Kuruma

母の死をきっかけに心を閉ざしてしまった女の子。人を信用せず、クラスの誰とも打ち解けようとしない。大学病院で働いていた父も、愛する妻の死をきっかけに、彼女を日本に残して単身アフリカに渡り、医療活動をしている。現在彼女はペットショップでアルバイトをしながら、1人暮らしをしている（学費は父親が残していってくれた）。また、授業にほとんど出ていないのだが、もともと頭は良く、テストでは常に1位をキープしている。

……何の用？



◀いつも1人で、誰とも話をしない京子。他人との関わりをすべて断とうとする彼女の傷つき、凍り付いた心をとかせるのだろうか？



▲冷めた表情しか見せたことのない京子の優しい微笑み。人とは打ち解けようとしない彼女も、ペットショップで働いているだけあって動物には心を許している。

私たちサブキャラも忘れないようにね



ゲーム中に登場するのは、なにもヒロインたちばかりではない。というわけで、主人公に関わってくるサブキャラクターたちを紹介しよう！ 果たして彼らは、自分の手助けをしてくれる仲間なのか、それともヒロインとの仲を邪魔するライバルなのだろうか？

三軒茶屋雪彦

主人公の通う御崎高校の中でも1、2を争う怪しい人物。実は日本人かどうかも不明で、いつもバラの花と詩集を持ち歩いている。



小泉美奈子

主人公のクラス2年A組の担任。先生の中では生徒たちと一番年齢が近く、性格もさばけているので多くの生徒に慕われている。女の子の相談もよく受けている。



鮫島哲学

坂本ちはると主人公の幼なじみ。ちはるのことが好きで、ちはるに馴れ馴れしい主人公に対して、あまり良い感情を抱いていない。



立花拓哉

主人公の親友。写真部の部長をしていて、カメラを片時も離したことがない。女の子が大好きなのだが、いつもフラレてばかりいる。



柴

1歳年下の京子のいとこ。気合いの入った見た目から、わかるとおりの不良学生。ただ、つっぱっているが、意外に女々しい部分も持っている。



梶団長

3年生で応援団の団長。中学校以来の主人公の良き先輩でもある。外見もかっこよく良識のある人物だが、どこか普通とずれている。



パート2

キャラボイス当てクイズ

前回に引き続き、今回も紹介した3人のヒロイン（南雲皐月・御所河原明日香・来留間京子）を演じている声優さん当てクイズを開催するぞ。ハガキに住所・氏名・年齢と、キャラの名前&その役を演じていると思う声優さんの名前を書いて（1枚につき1キャラ分だけ）下記のあて先までお送ってね。当たった人の中から抽選で1名（3キャラいるので合計3名）に、その声優さんのサイン色紙をプレゼントするぞ。しめ切りは7月9日（当日消印有効）。たくさんの応募待ってるね。

あて先:〒101-8305 （株）メディアワークス 電撃プレイステーション『猫なカ・ン・ケ・イ』クイズ2係まで

※当選者は、前回のクイズの当選者と合わせて、次回の紹介記事で発表します。



電撃特報
DENGEKI SCOOP
7

最新情報独占公開!!

時を超えた勇者たちの熱き闘いが今始まろうとしている!!

期待の高まる『ブレイブ・サーガ』。今回も、ゲームでの勢力図やオリジナルの敵メカなど、電撃だけの最新情報を一挙公開！

新世代ロボット戦記
ブレイブ・サーガ

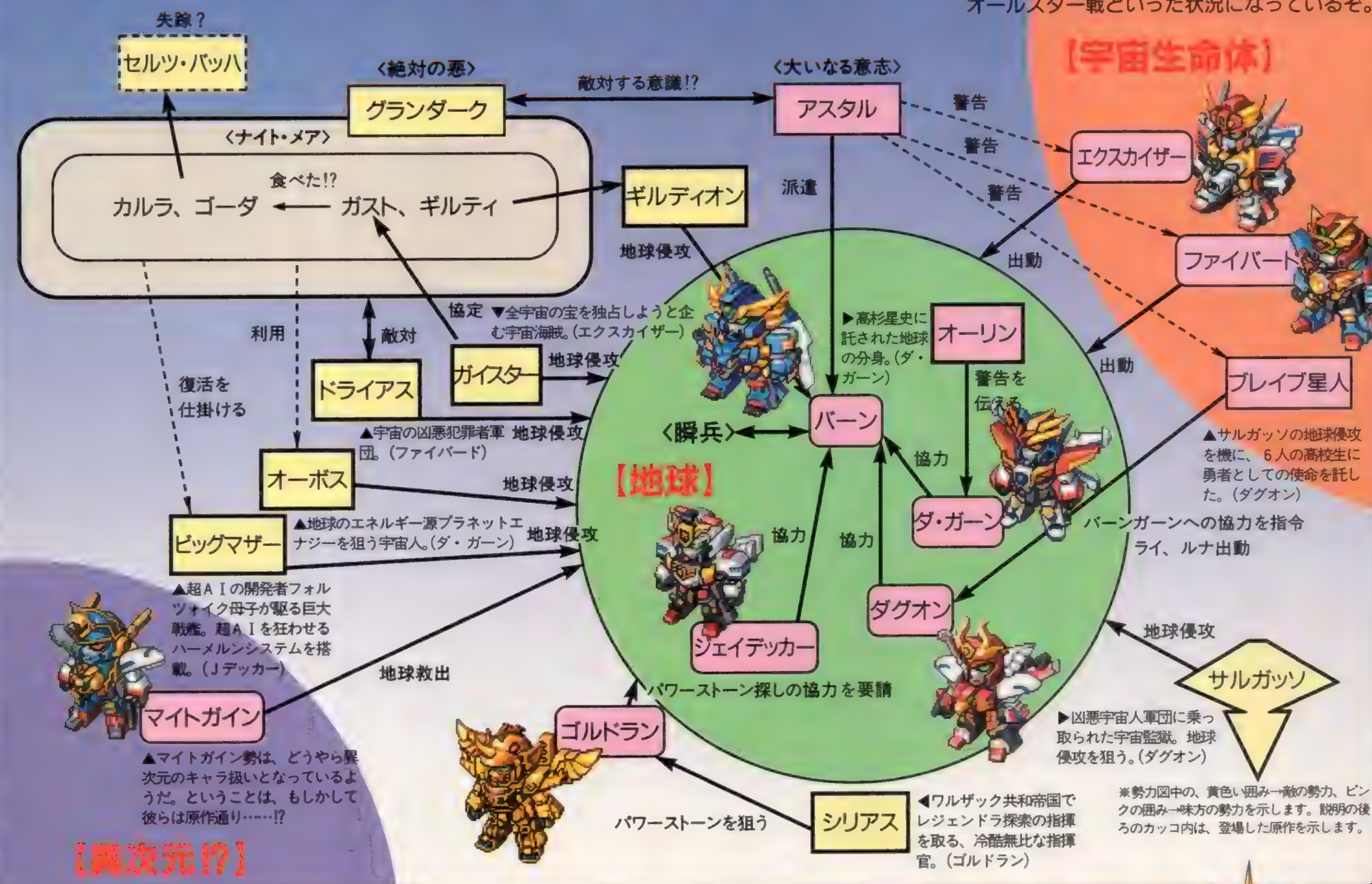
冬予定 S・RPG	▶¥6,800 ▶タカラ
	▶MC(ブロック数未定)

新世代ロボット戦記　ブレイブ・サーガ

BRAVE SAGA

ゲーム内の勢力図が、ついに判明!!

過去の勇者シリーズ7作品のキャラが一堂に集うこのゲーム。その勢力関係がついに明かされた。各原作の敵勢力も総登場し、まさにオールスター戦といった状況になっているぞ。



オリジナルの敵メカも登場!!

各原作に登場する敵勢力も総出演し、かなりの混戦が予想される「ブレイブ・サーガ」。しかし、敵勢力の中心となるのは、やはりゲームオリジナルの敵、絶対悪グランダーク軍なのだ。これまでにも敵キャラクターの一部は紹介してきたけど、今回ついにオリジナルの敵メカが発表された。その名はギルディオン。

敵幹部ギルティに付き従う、意志を持ったロボットのようだ。ギルティは、瞬兵の強力なライバルとなる非常に重要なキャラ。もしかしたら、ギルティとギルディオンの関係というのは、瞬兵とバーンの関係と対をなすものかもしれない。果たして、バーンとギルディオンの間には、何か隠された関係があるのか？　また、瞬兵とギルティとの関係や、戦いの行方も気になるところだ。



ギルティ

グランダークに常に付き従う、「絶望」を司る戦士。瞬兵に対して異常な敵意を燃やしており、彼を執拗につけ狙う。



ダークファイター

ギルディオンの支援メカ。ギルディオンを合体することで、巨大メカダークギルディオンとなる。

ギルディオン

ギルティに付き従う謎のロボット。聖勇者バーンにとって、強力なライバルとなるだろう。果たしてその実力は……？

TOPICS かねてから登場に期待のかかっていた勇者シリーズ８作目の「勇者王ガオガイガー」だが、どうやら今作には登場しないことが判明。しかし、その「ガガガ」のオリジナルエピソードが、ＡＶＧになってＰＳに登場することになったのだ。詳しくはＰ.20を読もう！

完全独占スクープ!!

星の丘学園物語

学園祭

期待度120％の恋愛ＳＬＧ速報第１弾！今回は気になるゲーム概要＆描き下ろしイラストをどこよりも早く大公開。まずはヒロインとなる10人の女の子の素顔をしっかりとチェックしていこう！



学園祭が織りなす1カ月の恋物語！

星の丘学園物語 学園祭	
10/22（予） SLG	▶¥5,800 ▶メディアワークス
	▶MC（ブロック数未定）

恋に勉強に大忙し！楽しい学園生活へようこそ

このゲームは、学園祭を成功させ、そこで知り合った女の子の１人とハッピーエンドを迎えることが目的の恋愛ＳＬＧだ。高校２年生の主人公は、クラスメートや先輩、後輩たちが企画する出し物の手伝いをして、女の子の好感度をアップさせていく。期間は学園祭終了までの１カ月間。キミは、恋に勉強に大忙しの学園生活を体験して、どんなエンディングを見ることになるのかな？



◀会話を通して、気になる女の子の情報やウワサ話をゲット！

▼学園内のあらゆるスポットが出会いの場だ。





勉強も運動もおまかせ！の優等生

ゆきやなぎ なずな
雪柳なずな

女子寮の委員を務める大和撫子タイプの女の子。恋愛に関してはちょっと臆病みたい。
２年生



超マイペースなキャピキャピ娘

ひゅうが てるみ
日向照美

高３とは思えないほど無邪気で少女チック。主人公の言動に妙に敏感なところがある。
３年生

星の丘学園の女の子たちはみんなプリティー♥



カジュアルな現代っ子

ふじの さおり
藤野沙織
初対面でも楽しく話ができる明るい女の子。どんなときも積極的に行動するのが特徴。
3年生

いつも明るい健康的少女

うちだ まこ
内田真子
なぜかいつも、早く帰宅するため、クラブには所属していない。けっこう謎の多い娘。
2年生

まじめなアネゴ肌タイプ

みずさわ しょうこ
水沢翔子
責任感が強くまじめな生徒会副会長。意地っ張りで、自分の弱いところをみせない。
2年生

ミステリアスな美少女

かたくり かすみ
片栗かすみ
人とのかかわりを極端に避ける、学園きっての不思議な女の子。音楽部の幽霊部員。
1年生

CHECK! お目当ての女の子のクラブを手伝おう

転校生である主人公は、最初に学園内を案内され、クラスメートたちと知り合うことになる。しかし、それだけじゃ恋は始まらない。まずは教室やグラウンドなど、お目当ての女の子のいる場所へ行くこと。そしてマメにおしゃべりして、女の子の手伝いをすることが重要なのだ。これで好感度はグングンアップし、学園祭も成功間違いなし！



▲女の子たちも各自の意志で行動するので、時間によって起こるイベントが違う場合も。

▼気になってた女の子が自分の目前に。う～んカワイイ。





▲校内を移動していると、ドキッとしちゃうシーンに遭遇。豊富なイベントがゲームを演出！



男勝りのテニス部部長

あきつき いぶき
秋月伊吹
ボーイッシュな一面が目立つが、面倒見のよい先輩として、後輩から慕われている。
2年生

病気がちで物静かなお嬢様

ふよう ひとみ
芙蓉瞳
体が少し弱いため、学園内でも顔を合わすことがほとんどない。会えたらラッキー？
2年生

本を愛する感受性豊かな娘

はなびし しずか
花菱静香
本の世界に強い憧れを抱いている文学少女。密かに、内気な自分を変えたいと思っている。
1年生

褐色の肌がまぶしいハーフ系美少女

なとり えりか
名取エリカ
海外生活が長かったせいか、日本に強い興味を抱いている。とにかく陽気な女の子だ。
1年生

電撃特報
DENGEKI SCOOP
9

11人の美少女と綴る青春の1ページ SMEが贈る正統派恋愛SLGだ!

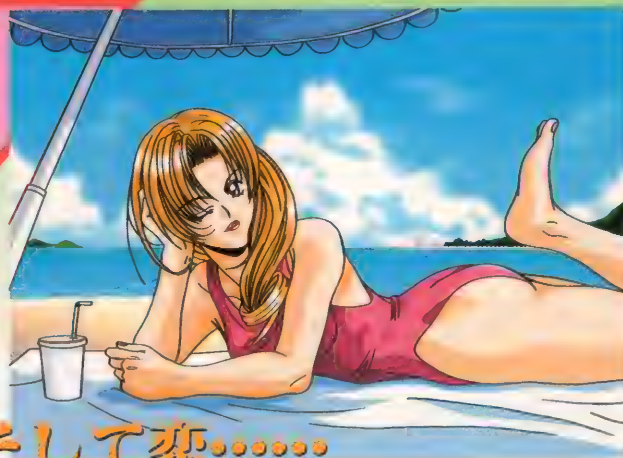
誰もが一度は経験した“高校時代の恋愛”をテーマに、魅力的な女の子たちと主人公の触れ合いを描いていく。そんなドキドキの恋愛SLGが、この『めぐり愛して』だ。今回はキャラ紹介を中心に、本作の内容に迫るぞ！



才色兼備のヒロイン 瑞樹紗奈

CV：北島智恵子

理知的で優しく、クラスでの人望も厚い、非のうちどころのない女の子。著名な建築家の一人娘で、主人公が転校してしまうまでは家族ぐるみの付き合いをしていた。現在は多くの男子生徒が憧れを抱く美少女に成長。昔話に花が咲くなんてこともあるかも？



部活、勉強、そして恋…… さまざまな想いで綴るストーリー



めぐり愛して

未定	▶価格未定 ▶SME
恋愛SLG	▶MC(ブロック数未定)

快活で子どもっぽい女の子 岡崎真由

CV：愛河里花子

主人公の2学年後輩にあたる、子どもっぽく元気な女の子。何ごとにおいても積極的で、思ったことがすぐ顔に出るわかりやすい性格。趣味はおしゃれとおしゃべり。



めぐり愛して

主人公のまわりには魅力的な女の子がいっぱい！


▲女の子のメッセージはタテ書きで表示され、姿を隠してしまわないようになっている。

幼いころ暮らしていた虹ヶ音町に、時を経て再び引っ越してきた主人公（プレイヤー）。町の私立高校〝虹ヶ音高校〟に転入した彼は幼なじみや、下級生など多くの女の子と出会い、恋に勉強に部活動にと彩られた高校生活を過ごすことになる。今回は主人公を取り巻く魅力的な女の子たちの一部を先取りで紹介していくぞ！

◆強力なスタッフ陣が鋭意制作中!!◆

「めぐり愛して」の制作を手がけるのは、ＰＣエンジン版「ときめきメモリアル」でゲームデザインとメインプログラム担当の永山義明氏を始めとする、実力派スタッフたち。優秀なクリエイターたちの優れた技術と豊かな経験が造り上げる、質の高いシステムとストーリー性をそなえた『めぐり愛して』に期待せずにはいられない!?


▲▶虹ヶ音高校に転入した主人公は、卒業までの１年４カ月を恋に勉強にがんばるのだ。



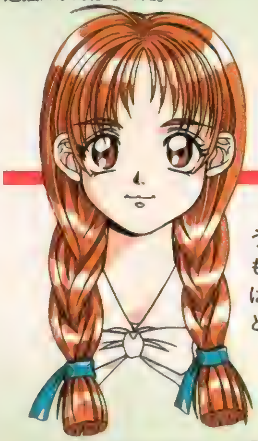
◀特別に約束をしていなくても、偶然の出会いからデートに誘うこともできるのだ。

●CHIAKI KAYANO●
茅野千秋
CV：浅田葉子



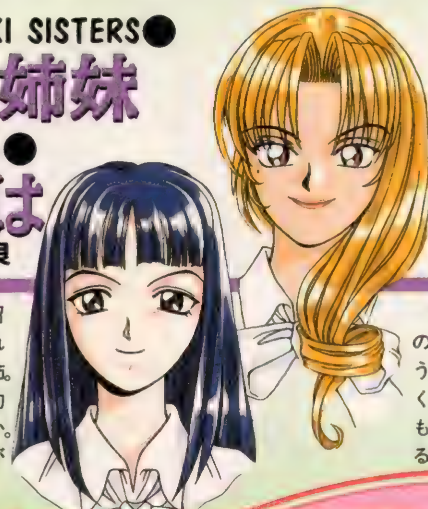
読書好きで、もの静かな彼女は夢見がちな半面、大人びた性格もあわせもっている。ペットの大型犬が大のお気に入りで毎日の散歩は欠かさない。

●NANAE SOUMA●
相馬七恵
CV：中川亜紀子



そばにいるだけで雰囲気がなごむような温和な女の子。家庭的で料理の腕もピカイチ。欠点は好きな男子の前では赤面して話せなくなってしまうこと。

●KANZAKI SISTERS●
神崎姉妹



●KUREHA●
くれは
CV：黄妃良

スイスに留学中の、せれなの双子の姉。妹とは対象的におしとやか。帰国する日が楽しみだ。

●SERENA●
せれな
CV：関根明子

父は旧財閥、母は旧華族の出身という絵にかいたようなお嬢様。プライドが高く、高飛車な性格で学校でもわがままが黙認されているらしいのだが……？

●RYO ASAMIZU●
朝水りょう
CV：小桜エツ子



目新しいもの、珍しいものに強い興味をしめす女の子。気になるものには触ってみないと気がすまないが、虫だけは苦手。性格はいたって素直。

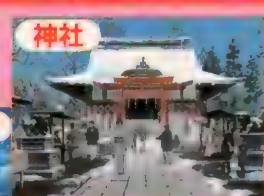
●HARUKA HONDA●
本田遥夏
CV：新山志保



誰にでも分け隔てなく声をかけるさっぱりした性格の持ち主。男勝りな部分が目立つが、実はファンシーグッズが大好きというかわいらしい一面もある。

思い出を刻む数々のデート♥スポット









◀▲虹ヶ音町には、楽しい娯楽施設やムーディーなスポットが豊富にあるぞ。

「めぐり愛して」の特徴のひとつといえるのが美しい背景のデートスポット。主人公が住む虹ヶ音町だけでなく、電車に乗ってスキー場やとなり町の水族館に出かけたりもできる。また、時期によって催し物が変化するスタジアムや映画館、時間帯によって夕日や夜景がきれいな高台などが雰囲気を盛り上げてくれそうだ。

電撃特報
DENGEKI SCOOP
10

OPアニメを独占大公開



女子野球部の監督となって日本一のチームを目指す育成SLG『ドキドキプリティリーグ』の第2弾がついに登場！ 今回は、初公開のオープニングムービーを始め、注目のストーリーを一気に紹介するぞ！

ドキドキ プリティリーグ
DOKI DOKI PRETTY LEAGUE
熱血乙女青春記
Nekketsu-Otome-Seisyunki

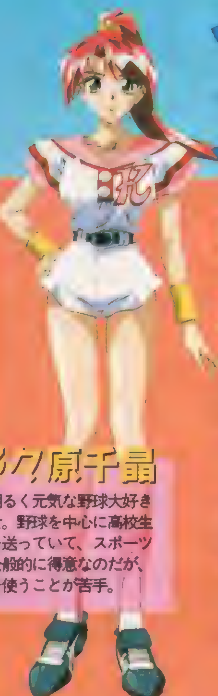
ドキドキ プリティリーグ
熱血乙女青春記

8/27 育成SLG	▶¥5,800(CD3枚組) ▶エクシングエンタテイメント
	▶MC(3ブロック)

イベント満載!! どきどきのストーリーを大紹介!

ここでは、序盤のストーリーを多彩なイベントとともに紹介していくぞ。1作目とはまったく異なるストーリー展開。そして、おなじみのキャラに加えて、続々登場する新しい部員やライバルたちにも注目しよう!

波瀾の出会い 新監督着任!



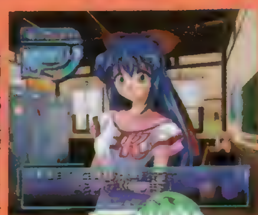
野々原千晶

明るく元気な野球大好き少女。野球を中心に高校生活を送っていて、スポーツは全般的に得意なのだが、頭を使うことが苦手。

主人公(=プレイヤー)は、野球の恩師である川原奈美の助力を得て、私立霞ケ浦高校の教師兼女子野球部の監督として着任する。が、そんな彼を待ち受けていたのは、波瀾に満ちた出会いの数々だった。野々原の放ったビーンボールが後頭部に直撃! そのショックで気を失ったり、校内で出会った部員にチカンと間違われたり、科学マニアの部員に実験台にされそうになるなど、着任初日から先行き不安な展開で物語がはじまる……。



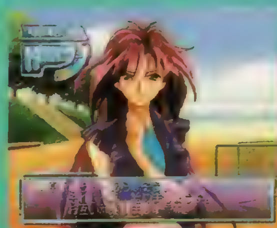
▲着任初日からハプニングが続出!



▶最初は部員数が9人と少ないが、続々と入部希望者が部室を訪ねてくるぞ。

強化合宿in沖縄

初の練習試合を終えて帰途につく主人公は、かつての恩師〝川原奈美〟の申し出を受け、沖縄の嘉手納実業高校女子野球部と練習試合を行うことに。そのことを聞かされた部員達は練習試合を待ち遠しく感じると同時に沖縄でのバカンスに期待を寄せる。しかし、ただ1人勘違いした野々原だけが強化合宿に熱く燃えるのであった……(笑)。



▲優勝候補とうたわれるチームとの練習試合。対戦相手が強いほど燃える!



川原奈美

主人公の野球の恩師であり、優勝候補の筆頭「嘉手納実業高校女子野球部」の監督。そして、何を隠そう実は、野々原の実の母親。

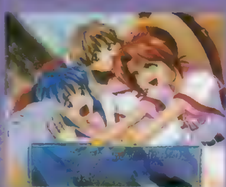


実力伯仲!? 初の練習試合!

着任早々、ドタバタ騒ぎとなってしまった初日。が、主人公はこのあとさらに杉並商業高校女子野球部との練習試合が1週間後に迫っているという事実を聞かされる。



▲赴任して初めての練習試合。この機会に部員全員の実力を確かめることになるぞ。



◀ところ構わず部員にと勧誘しまくる千晶。それにしても催眠術はちょっと……。



楠 芹香

杉並商業高校女子野球部の心穏やかなキャプテン。野々原と牧野とは中学時代の同級生であり野球部のチームメイトだった。

夏本番、全国大会出場!!

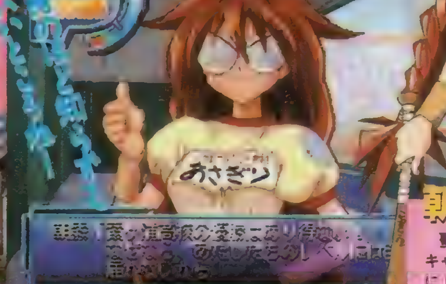
季節は穏やかな春から日差しが心地よい夏へと移り変わり、いよいよ女子高校野球の全国大会が開催! 日本各地の強豪チームが集まるこの大会で優勝を目指す彼女たちの第1回戦の相手校は、朝霧かすみ率いる聖エリーゼ学院女子野球部。果たして、私立霞ケ浦高校女子野球部は、常勝不敗を誇る(近郊の小学生チームを相手にだけど…)聖エリーゼ学院を相手に見事勝利を収めることができるのか!?



◀朝霧の高ビーな態度に野々原を始めとする熱血少女たちの怒りは頂点に達する。



▶大会開催までには学期末試験といったイベントが用意されている。もし、赤点を取るとどうなるのかな?



▲朝霧のポジションはなんとピッチャー。視力は大丈夫なのかな?



朝霧かすみ

聖エリーゼ学院野球部のキャプテン。自分を100億人に1人の素質を持つ超高校級天才野球少女と思い込んでいるのだが……。

電撃特報
DENGEKI SCOOP
11

SENTIMENTAL JOURNEY

センチメンタルジャーニー

あなたを待ってます…

期待しているファンのみんなに、ちょっと残念なお知らせ。発売日が9月まで延びてしまったのだ。これもファンの期待に応えるべく開発陣がガンバっているからなので、許してネ！

センチメンタルジャーニー	
9月(予) 恋愛ボードゲーム	▶¥6,800(予) ▶バンプレスト
	▶MC(1ブロック)、MT、4P同時プレイ可







道中ヒロインのハートをゲットしよう！

このゲームは、4人のプレイヤーが日本全国を舞台に、12人のヒロインを巡って恋のバトルを繰り広げる新感覚の恋愛ボードゲーム。ヒロインは、それぞれ全国の都市にランダムで配置されるので、お目当ての女の子の場所へ向かうのが初めの目的になる。女の子の場所に到着したら、プランカードという旅のコースが書かれたカードを彼女に提示する。このプランが気に入れば一緒に旅ができ、道中に起こるイベントなどで好感度が上がるのだ。





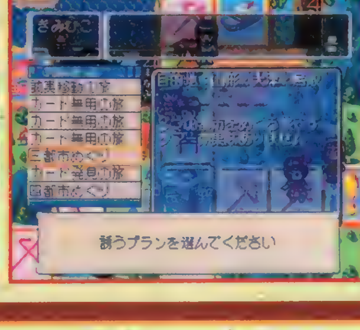
◀サイコロを振って、目的の女の子の場所へ進むのだ。



▼イベントが発生！ これは全体に影響を及ぼす危険なイベントだ。



◀ゲームスタート時に、それぞれのヒロインが全国に散り、自分の居場所を教えてくれる。しっかりチェック。

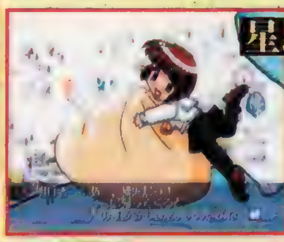


▲女の子がプランを気に入ってくれると、こんなビジュアルが見られるぞ。◀女の子と旅をしながら、彼女の好感度を上げていくのだ。

ヒロインたちが関係するイベントを大紹介!!

ヒロインに関するイベントには、旅に誘ったときに発生する〝出発イベント〟、各ヒロインの出身地を訪れると起こる〝出身都市イベント〟、さらにプランの目的地をクリアすると見られる〝到着イベント〟などがある。今回は、その中の出身都市イベントをピックアップして紹介するぞ。各ヒロインによって反応やイベント内容が異なるので、ぜひお気に入りの彼女を出身都市へ連れて行ってみよう。また、旅が無事終了するとその旅の感想が聞ける〝感想イベント〟もあるから、彼女が満足のいく旅にしようね。





星野明日香
◀明日香の地元は横浜。大きな中華まんに抱きついて、とっても嬉しそうな彼女。ミーハーな明日香には、横浜はピッタリだね。



遠藤　晶
◀晶の地元、長崎といえばカステラ。



杉原真奈美
▶讃岐うどんをバックに喜ぶ真奈美。

イベント発生!



綾崎若菜
▶若菜の地元、京都といえば歴史と格式を感じる街だよね。彼女はとっても京都が好きみたい。

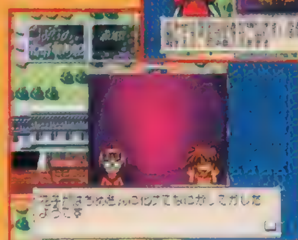


保坂美由紀
◀伝統芸術がまだたくさん残っている金沢は、美由紀の地元。漆塗りのお椀が、なんとも上品で雰囲気が出ているよね。

キミはハプニングを乗り切れるか!?

女の子との旅は、いつも楽しいことばかりとは限らないぞ。ライバルの妨害や、他の女の子に一緒にいるところを見つかって好感度が下がったりと、なかなか波瀾万丈なのだ。特にお邪魔キャラの花子さんに気をつけないと、とんでもないハメに……。





▲◀旅にはハプニングがつきものだけど……。

キャラコン開催!

キミの愛の一票を待ってるぜ!!

さ〜てお待ちかね、各女の子ファン[illegible]のキャラコンが開催!! キミの一押しキャラの名前をハガキに書いて、下のあて先まで送ってね。イラストや、ヒロインに対するキミの思いなどを書き添えてくれるとグッド。応募してくれた人には抽選で、[illegible]なプレゼントを用意しているぞ。

●あて先
〒101-8305
㈱メディアワークス
DSP編集部「センチ」係



沢渡ほのか
[illegible]

安達妙子
世話好きで[illegible]どが得意な心[illegible]な女の子。

永倉えみる
[illegible]て話す変わった[illegible]ト好きらしい。

保坂美由紀
典型的な文[illegible]心を持つ。

星野明日香
ミーハーで流行モノに弱く、雑誌やテレビのチェックは怠らない。好奇心旺盛な子。

山本るりか
カラッとした性格の現代っ子。親しみやすく、男の子の友だちも多いようだ。

森井夏穂
元気で明るい性格の女の子。陸上でインターハイ出場の経験あり。

綾崎若菜
古風な感じがする大和撫子タイプ。[illegible]ている。

杉原真奈美
体が弱く、人と話すのが苦手。自然を愛する心優しい女の子。

七瀬　優
1人でいるのが好きなタイプで、自分の知らない場所に強い関心を持つ。

松岡千恵
気が強く、意地っ張りな性格。アーティストを目指している。

遠藤　晶
ハッキリと物を言うタイプ。幼い頃からバイオリンを習い、なかなかの実力。

●「キャラコン」のしめ切りは8月27日(当日消印有効)です。

電撃特報
DENGEKI SCOOP
12

100名以上の超有名イラストレーターが参加



イラスト／山田章博

あおい 渚	近藤 るるる	藤井 福助
青山 広美	さいとう ちほ	ふでのぐりぐり
秋葉デンキ	狭霧家 薫	ふらの みさ
明智 渚	佐々木 亮	穂積 隆之
あべ さより	佐藤 元	真木 あずま
阿部 朗九	諸堂 ぱぴい	まきやま とうこ
天野 かおる	白野 うお丸	正岡 正幸
彩葉 みどり	SUEZEN	まつした きよこ
淡路 朱可	末弥 純	松下 禎行
板橋しゅうほう	すずはら篠	松下 望加
市川 みなみ	須藤 真澄	松本 ゆうか
いりえ まさよ	千之ナイフ	摩耶 薫子
いわみち さくら	宗 美智子	水城 準
うちみけ清香	空野 みぞれ	水玉 螢之丞
エタ・カリナ	高句 祭	みとこんどりあ港
おとききた たかお	たかにし とおる	みやさか たかし
小野 敏洋	タカハシマコ	宮須弥
帯 ひろ志	瀧 清流	めで鯛
開田 裕治	竹本 泉	桃八号
金子 真也	たつみ 龍子	森嶋 プチ
火紋 ゆうき	塚本ひじく	矢神 るだ
鳥山 千歳	綱野 伸子	山田 章博
川名 景清	寺田 克也	山田 ちゃか
京極 カオル	遠鏡 望	山本 貴嗣
九月姫	所 ショーヘイ	闇月 あかり
日下部 拓海	とさか 醒	由良 カイリ
くにがしら良	中沢 じゅごん	横須賀 れん
久米 夏生	那須 雪絵	よしだよしのり
くりきのら	なつきありみ	米田 仁士
黒田 ヒロコ	にょろ子	レゲエ・まわしだ
源氏 街子	ねこい	和田 慎二
弘司	橋本 正枝	他
コウノ ヒロアキ	菱川 雪緒	
小島 文美	福永 朱示	(敬称略、50音順)

豪華イラスト独占入手!!

100人以上のイラストレーターが手がけたカードが500種類も登場する、期待のRPG『エンドセクター』。カードバトルを題材にした、この注目作の最新情報をいち早くお届けするぞ!

カードバトルの要素を取り入れた新機軸満載のRPG

エンドセクター
ENDSECTOR

エンドセクター

9月(予) RPG	▶価格未定 ▶アスキー
	▶MC(4ブロック)



イラスト／宮須弥

3つの要素で構成される『エンドセクター』の内容を大公開！



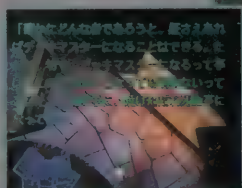
▶華麗な視覚効果や演出など、ゲームならではの魅力に注目。

この『エンドセクター』は、人気のカードバトルのエッセンスを色濃く取り入れたテキストタイプのＲＰＧだ。初公開となる今回の記事では、ゲームを構成する３つの要素を紹介しながら、本作の内容に迫っていくぞ！

PART 1 熱いストーリーの「アドベンチャー要素」

画面に表示されるテキストを読みながら、ゲームのストーリーを進めていく部分。カードバトルで戦いながら、多くの選択肢やイベントをこなしていく。プレイヤーの選択によって先の展開が変化するぞ。





◀▲ストーリーを進めつつ、カードを集めてバトルを行なう楽しさを味わおう。



PART 2 カードを駆使して戦う「バトル要素」



▶切り札のカードで勝負。

モンスターやマジックを使って戦闘を繰り広げる、本作のメインとなる部分。複雑なかけひきをからめた、熱い勝負が楽しめるぞ。プレイヤー同士の対戦も可能だ。



イラスト／末弥純



イラスト／米田仁士

PART 3 集めたカードで楽しむ「カードガレージ要素」





◀▲デッキとは、自分が所有するカードを集めて作ったカード集のこと。

ゲーム中に入手したカードでオリジナルの「デッキ」を組んだり、プレイヤー同士でメモリーカードを持ち寄って、カードの交換などができる部分だ。



電撃特報
DENGEKI SCOOP
13

恋愛SLGの決定版!
オープニングムービー&画面写真を入手!!



~麗しの聖騎士たち~
アルバレアの乙女

独占スクープ!!



ファンタジックな世界を舞台に繰り広げられる恋愛SLG、『アルバレアの乙女』の続報を独占入手! オープニングムービーをはじめ、美しくリニューアルされたゲーム画面を大公開。さらに、気になるゲームシステムなども紹介していこう!!

王国の未来を担う若き聖女と聖騎士たちの物語

STORY

一千年という悠久のときを刻むアルバレア王国。この国には王国を守る「アルバレア五聖騎士団」を率いる「聖乙女」と呼ばれる1人の女性がいた。しかし、現聖乙女「マリア」にも交代のときが…。次期聖乙女候補の1人に選ばれた少女、アシャンの物語はここから始まる。







アルバレアの乙女
~麗しの聖騎士たち~

夏予定	▶価格未定 ▶メサイヤ
恋愛SLG	▶MC(1ブロック)

気になるゲームの流れと、アシャンに関わるキャラを公開♥

育成パートと恋愛パートからなる1週間

このゲームは主に育成パートと恋愛パートの2つで構成され、進行していく。ここではその内容をパートごとに詳しく紹介するぞ。

育成パート

育成パートでは、1週間のうちの月〜土曜日を利用してアシャンを「聖乙女」にふさわしい女性に育て上げることが目的となる。



▲◀剣や魔術などの修行以外に遠征に出かけることも。

恋愛パート

恋愛パートでは、休日となる日曜日を利用して憧れの聖騎士たちとデートできたり、ほかの「聖乙女」候補生たちとおしゃべりを楽しんだりすることができるのだ。ちなみに、このパートではアシャンの能力や行動によってイベントが発生することもあるぞ。



▲▶さまざまな出会いがキミを待っているぞ。

そして 2カ月に1回の「見まわり」イベント

ゲーム中では、2カ月に1度(奇数月)、「聖乙女」としての実戦経験と育成結果の確認を兼ねて、「見まわり」という戦闘イベントが発生する。このイベントは魔法で聖騎士を助けながら敵キャラクターと戦っていくといったもの。ここで勝利すると、聖騎士の信頼度がアップしていくのだ。



▼▶ド派手な魔法が迫力ある戦闘をさらに盛り上げる!

物語を華麗に彩る7人の若者を紹介!

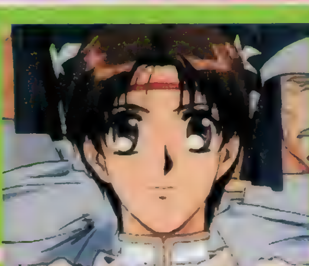
「聖乙女」が選ばれるまでの1年間を通して、アシャンが出会うことになる個性的なキャラたちを紹介しよう。

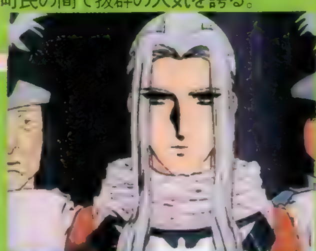


◀周囲からアシャンという愛称で呼ばれ、親しまれる少女。

ジャン・アンリ=ダッソー

風の魔法を得意とする嵐雷の聖騎士。若くして聖騎士団の団長を務め、持ち前の明るさと、人なつっこい性格から町民の間で抜群の人気を誇る。





カイン=ゴートランド

水の魔法を得意とする蒼流の聖騎士。常日頃から無口で、その冷淡な表情からは何を考えているのか読み取ることもできない。

マハト=アル・シェイバニ

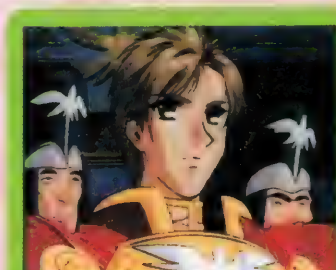
地の魔法を得意とする深緑の聖騎士。有力小数部族の族長の三男にあたり、浅黒い肌、漆黒の瞳と髪が印象深い青年。心穏やかな性格の持ち主。



ロテール・アルヌルーフ=リング・テムコ・ヴォルト

星の光の魔法を得意とする燐光の聖騎士。人当たりがよく、女性の扱いにけっこう慣れているが、決して本心を見せない人。





レオン=デュランダール

火の魔法を得意とする赤炎の聖騎士。人を守りたいという純粋な願いから聖騎士の地位まで上り詰めた。今では、騎士団のリーダー的な存在。

ミュイール=メルロワーズ

アシャンと同じく「聖乙女」候補生の1人。協調性に富んでおり、何事にも控えめでおとなしい性格の純真な少女。そのためか、相談役として人気がある。





ファナ=テ・ラ・ウィーヴェル・ライエンタイク

「聖乙女」候補生の1人。とある貴族の1人娘で、曲がったことが大嫌い。典型的なお嬢様タイプの少女。



開幕迫る。



新モード&サクセスモードの詳細を大公開!

ファン待望の『パワプロ』最新情報は、今回も盛りだくさん!! サンプル版入手によって判明した新事実を大公開していくぞ。N64版『5』をプレイした人も、新キャラ続出のサクセスモードは要チェックだ!

新事実発覚!

『パワプロ'98』はアナログ対応! 微妙な操作も自由自在!!



N64版(『4』と『5』)では、3Dスティックによってミートカーソルなどの微妙な操作を可能にしていたけど、このPS版でもついにアナログ対応が決定したぞ! デュアルショックをまだ持っていない人は、速攻でゲットして「パワプロ'98」に備えておこう。

▲アナログ操作には、もちろん馴れが必要だが、馴れれば飛躍的にテクがレベルアップ!!

◀守備ももちろんアナログ操作。慣れない人は今まで同様、✚キーで操作できるぞ。

操作は「キャンプモード」で極めろ!

アナログ対応ということでカギになるのは、やはりアナログでの操作感覚。これは、おなじみのキャンプモードで馴れていくことができる。内容的に変化はないが、前作以上に重要なモードとなりそう。



▲ミートカーソルの合わせ方を練習。

◀守備では苦手な打球を克服しよう。

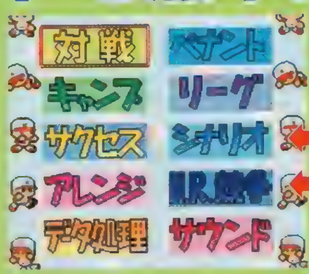
実況パワフルプロ野球 '98開幕版

7/23(予) SPG ▶¥5,800(予) ▶コナミ ※「メタルギア ソリッド」体験版同梱
▶MC(5ブロック)、AC、2P対戦可



新たに追加された2つのモードも熱中！

前作では待望のサクセスモードが搭載されて話題を呼んだが、今回はさらに2つのモードが追加されている。ホームランの本数と飛距離を競う「H.R.競争」と、実際のペナントレースで起きた状況を戦っていく「シナリオモード」だ。どちらもハマリ度満点だぞ。





本数と飛距離を競う H.R.競争

ピッチャーが投げる10球の球をどれだけホームランにできるか、という打撃に自信のあるキミのための新モード。難易度は5段階から選択し、それぞれ本数と飛距離はセーブすることができる。



◀このモードでは、ミートカーソルは常に「強振」になっている。

▶10球すべてホームランにすると、なにかイイことがあるらしいが……？

'98序盤の名勝負を再現！ シナリオモード

今年のペナントレース序盤で、各チームごとにポイントとなった試合をセレクト。その名勝負と同じ状況の試合途中からスタートし、試合に勝てばクリア。それぞれの試合には、その試合を象徴するタイトルや状況、難易度などが表示されているぞ。



▶担当ライター（阪神ファン）は、この試合を観に行って暴れた。

さらに！ アレンジモードにOB選手を登録!!

かつてプロ野球界を沸かせた往年の名選手が、アレンジモードに登場！ このOB選手はアレンジチームに加えることによって使用できるぞ。しかも右のリストは、そのほんの一部。楽しみだね！



▲原（巨人／現NHK解説者）は、やっぱり勝負弱いのか？

主なOB選手(50音順)

投手	野手
稲尾 和久 (西鉄)	王 貞治 (巨人)
北別府 学 (広島)	川上 哲治 (巨人)
小林 繁 (阪神)	川藤 幸三 (阪神)
小松 辰雄 (中日)	衣笠 祥雄 (広島)
権藤 博 (中日)	高木 守道 (中日)
斉藤 明夫 (横浜)	中西 太 (西鉄)
杉浦 忠 (南海)	長嶋 茂雄 (巨人)
鈴木 啓示 (近鉄)	野村 克也 (西武)
東尾 修 (西武)	原 辰徳 (巨人)
平松 政次 (大洋)	張本 勲 (ロッテ)
星野 仙一 (中日)	広岡 達朗 (巨人)
堀内 恒夫 (巨人)	福本 豊 (阪急)
村田兆治 (ロッテ)	山本 浩二 (広島)
村山 実 (阪神)	吉田 義男 (阪神)

特報 読者参加リーグ戦のほかコナミ+DPSの強力タッグで豪華企画を検討中！

本誌ではコナミさんの協力のもと、今年も「パワプロでもっと遊ぼ〜」的な企画の開催を大検討中だぞ！ 現在挙がっているだけでも、全選手サクセスモードで作ったオリジナルチームでのリーグ戦に、プレミアムグッズプレゼント、クイズ、『パワプロ』開発陣とのサクセスチーム対戦〜in大阪〜などがある。これらは今後の『パワプロ'98』のページにて随時、開催の詳しい内容を発表していくぞ。お楽しみにね!!



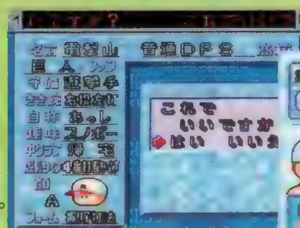
▲サクセスモードでは、リーグ戦に備えて強力な選手を作っておこう。



夢の甲子園へ、そしてあこがれのプロ野球へ……

PSオリジナル版 サクセスモード 高校野球編を徹底紹介!!

N64版「5」でも好評だったサクセスモードの高校野球編。全体の流れはこの「パワプロ'98」も同じで、プレイヤーは高校野球部の新入部員としてスタートし、3年の間に甲子園出場や能力アップなど数々のイベントをこなし、最終的にドラフト指名でプロ入りすることが目的だ。しかも本作ではキャラやイベントがまったく新しくなり、「5」をプレイした人でも新鮮な気持ちで楽しむことができる。ここでは、そんなオリジナル要素を中心に、サクセスモードの魅力に迫っていくぞ。



▲キャラメイクでは、中学時代の所属クラブも選ぶことができる。

▼プロ入り(ドラフト指名)は、スカウトの評価にかかってくるのだ。



キミの3年間はこのように進む!

実際の高校野球の流れにあわせて、ストーリーは進んでいく。その間には、前作より大幅に増加した数々のイベントが発生するのだ。

高校3年間の流れ

1年目〜2年目	4月	入学(1年目)
	7月	レギュラー発表 夏の地区大会 (※負けると強化合宿へ)
	8月	全国高校野球選手権大会 新キャプテン発表
	9月	レギュラー発表
	10月	秋の地区大会
	1月	センバツ出場校発表
	2月	レギュラー発表
	3月	センバツ高校野球大会
3年目	7月	レギュラー発表 夏の地区大会
	8月	全国高校野球選手権大会 (※3年夏は負けると即11月へ)
	11月	ドラフト指名選手発表

できるだけ早くレギュラーを取れ!

選手の能力やスカウト評価(ドラフトに影響)を上げるには試合に出て活躍することが一番だぞ。

レギュラーへの道のり

- 練習
- レギュラー発表
  - レギュラーになる → 大会出場!(経験点が大幅アップ)
  - レギュラーになれない
- 練習

以後、3年の夏まで続く

高校野球ならではの 注目ポイントをチェック!

前作のプロ野球編とは違って、この高校野球編では練習方法やイベントなど、さらにバラエティ豊かな構成になっているぞ。練習だけではなく、学生の本分である勉強もする必要があるのだ。

1 "下積み"的な練習がある!

入部した直後は、バッティング練習やシートノックなどの実戦的な練習はできない。球ひろいやグランド整備など、下積み練習から始まる。



◀下積み練習で、監督やキャプテン評価をアップ。

2 "頭の練習"学業も重要に!

なにしろ高校生なので、学業も大切。試験で赤点を取ると追試があるため練習に参加できなくなるのだ。ある程度、勉強もしないとダメ。



◀勉強には、体力が少し回復するメリットもある。

3 甲子園出場はチーム力にかかる!

プレイヤーだけの能力が高くても、試合に勝ち抜いていくのは難しい。チーム力が低いと、甲子園出場はおろか地区予選でさえツライのだ。



◀チームメイトも成長していくのでチェック。

4 高校のタイプを3種類用意!

N64版「5」(サクセス選手を3人作れば出現)にもあった3タイプの高校が、本作では最初から選べるぞ。

弱小高校

グランドはボロボロ、チーム力も低いが、レギュラーになりやすいのがメリット。



◀最初の監督評価は、各高校で違う。

普通高校

標準的なチーム力を持つ高校。まずはこの高校からプレイしたほうがよさそう。



◀各高校のグランド設備にも注目。

名門高校

専用の練習グランド(というより球場?)を持つ実力校。でもレギュラーになりにくい。



◀グランドにはダッグアウトも設置。

5 青春ド真ん中のイベントがいっぱい!

クラスメートの女の子や女子マネージャーとの恋愛イベントも満載。「ときめき」な展開もあるのだ。





▲伝説の樹? きらめき高校は「5」では敵だったけど……。

◀女子マネージャーと仲良くなれば、彼女にできるぞ。

ストーリーを盛り上げる

登場キャラクターを ほんの一部 紹介!

「5」をプレイした人にも楽しめるように、キャラクターはPSオリジナル。といっても似たような人物も何人かはいるみたいで、「5」でも謎の多かった保健の先生はさらにアヤシくなっているぞ。なお、ここでは紹介していないけど、あのライバルキャラも登場する。「5」では〝彼〟とも熱い対決を展開していただけに楽しみだ。



◀個性的なキャラが続々登場してくるのだ。



夢のプロ入りを目指す

主人公

プレイヤーの〝分身〟である主人公キャラ。最初のキャラメイクでは、肌の色も3タイプから選択できる。

野球部

主人公が入部する野球部には、さまざまなキャラが登場する。まずは、監督とキャプテンの評価を上げないと、レギュラーにはなれないぞ。



特訓好きな監督

柳川監督

この監督に認めてもらわないと、レギュラーになれない。コワイ人。



初代キャプテン

望月(兄)

主人公が1年生のときの主将。ゲームを進めるヒントを教えてくれる。



コワ〜イ先輩

猫田

望月(兄)のあとを引き継ぎ、主将となる。厳しい練習がモットー。



同学年の女子マネ

涼川 葵

練習方法や回復方法が聞ける。仲良くなれば、彼女にすることも。



主人公の同級生

荒井 忠太

「〜だじょ」がログセで、主人公と仲良し。某生徒の過去を知っている。



モテモテな転校生

花岡

1年の冬に転校してくる。「バラの男」と呼ばれ、女生徒にモテる。



夢はメジャー入り

望月(弟)

初代キャプテンの弟。3年目に入部してくる。兄よりも野球がうまい。

クラスメート

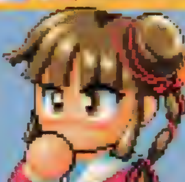
クラスメートには彼女候補の女の子や、幼なじみの友人もいる。教室でのイベントは、勉強コマンドやランダムの要素によって発生する。でも、友人の岡村タケシとは専用の会話コマンドがある。これには何かあるのか?



清楚な文化系少女

宇都宮 [illegible]

おとなし目のクラスメート。某アニメキャラに似ているのは、このシリーズのお約束。



知的な委員長タイプ

[illegible]

ちょっとキツめな、アレ似の女の子。彼女には、ある秘密が……。何かの術を使う…ウソ。



ただの遊び友だち

岡村 タケシ

主人公の幼なじみ。主人公と遊ぶときはいつも、野球に関係ないことばかり。



主人公の幼なじみ

[illegible]

おせっかい焼きで、世話女房タイプ。彼女にも元ネタあり。頼みを断るとコワイ。



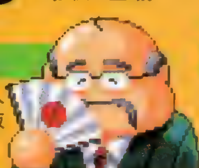
イヤミな秀才

戸[illegible]

主人公に対してイヤガラセをしてくるクラスの秀才。「5」の外藤君的なキャラらしい。

教員

基本的には「5」とキャラクター構成が同じだが、新しくクラス担任が登場。でも、やっぱり保健の先生の存在が重要?



学校で一番えらい

校長

「5」では練習器具を購入してくれたけど、PS版では……まだ不明。



アヤシさ爆発!?

鮎川先生

「ダイジョーブ」がログセの保健の先生。校内でもアヤシイことをしているらしい。



学園ドラマにありがち?

教頭

野球部に好意的ではないキラワレ役。実はみんなに秘密にしていることがある。



主人公のクラス担任

田中先生

ふだんはメガネをかけているので冷たい感じ。でもメガネを取れば……。

スカウト



サクセス最重要キャラ

佐竹

この人の評価が高くないと、ドラフトで指名してもらえない。プロ入りは、この人次第。

その他のキャラ

PS版の前作から登場しているおなじみのキャラ(母親とか)も登場するぞ。



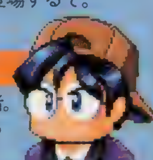
速水

女子にモテモテの俊足サッカー部員。さわやか。



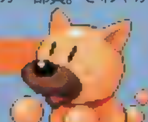
母ちゃん

主人公の母親。ちなみに父親も出てくるらしい。



記者

パワスポの記者。甲子園に出場すると取材に来る。

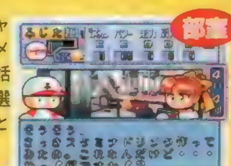


犬

前作ではコーチの愛犬。今回はどんな役まわり?

さまざまな場所で多くの出会いが…

高校が舞台だけあって、校内のさまざまな場所に行くことができる。でも、保健室や学校の廊下、体育館など、特定の場所には、場所移動のイベントが起こらないと行くことはできない。



▶マネージャーやチームメートとの会話コマンドを選ぶと行くことができる。



◀イベントによって移動できる。ヘタをすると、恐ろしいことが!?



▶勉強コマンドを使用すると、クラスメートとの会話が発生することが多い。



待望の3D対戦

『三國無双』で光栄の新境地を開いた開発チーム「ω-FORCE」が贈る3D対戦ACT『デストレーガ』の魅力に迫る！　今回は、開発中の画面写真とともに、現段階で判明したシステム情報を一挙に紹介。魔法の奥義が炸裂し、鍛えた拳が唸りをあげる……そんな臨場感あふれるファイトを実現した対戦ACTにもうすぐ会える。新たな戦いを求めて止まない格闘マニアは刮目して待て！

このゲームは、起伏に富んだ3Dフィールドを舞台に繰り広げられる、拳あり魔法ありのスピーディーな対戦ACTだ。最大の特徴は魔法による遠隔攻撃で、ボタンの組み合わせによってさまざまな効果を発揮。また、魔法システムを利用した、特殊防御なども用意されている。これら特殊操作と近距離戦闘との組み合わせや地形を利用した攻防は、戦闘をより奥の深いモノにしているぞ。しかも、操作はとてもシンプルなので、コマンド入力が苦手な人でも手軽に熱いバトルを楽しめるのだ。



◀オープニングムービーのワンシーン。全12名もの戦士たちが、禁忌の力を巡って熱い闘いを繰り広げる。



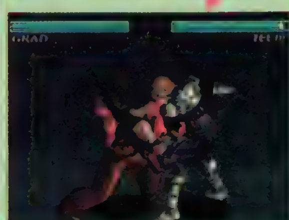
基本システム

相手との間合いによって、格闘スタイルが変化する、「デストレーガ」独自の操作体系を要チェック!!

打撃

打撃は、パンチやキックなどショートレンジの直接攻撃がメインとなる。ゲーム中は、間合いが詰まるとボタンの機能が変化。遠距離戦仕様から近距離戦仕様へと切り替わり、魔法攻撃の代わりに弱、強攻撃と回り込みが追加される。写真は格闘家VS騎士となっているが、武器の有無が闘いに影響するかはまだ謎。



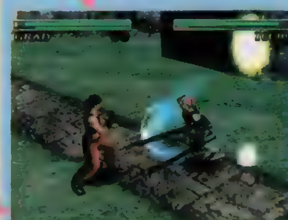


魔法攻撃

魔法は中〜遠距離や空中においてメインとなる攻撃手段で、ボタン入力によって発動する。ボタンにはそれぞれ魔法の属性が設定されていて、入力時の組み合わせによって効果がさまざまに変化。また、画面上部のチャージゲージ（体力ゲージの下）の残量によって使える魔法のレベルも変化するぞ。

チャージシステム

打撃戦と遠隔魔法に次ぐ第3の要素が、チャージゲージを消費した特殊動作。これは魔法入力中にガード、またはダッシュを追加入力することで発動する。相手の魔法攻撃をけ散らしながら接近したり、キャラの周りにバリアを張って魔法を弾き返したり。おそらく、このゲージの使い方が戦いのポイントとなるだろう。



デストレーガ

DESTREGA デストレーガ	
9/24(予)	▶¥5,800　▶光栄
対戦ACT	▶MC(ブロック数未定)

DESTREGA

ACTを徹底紹介！



▲この距離からでも魔法による遠隔攻撃が可能。さすがに離れすぎたせいで、両者ともこんなに小さくなりました。

『デストレーガ』の見どころは…？

静止画からは想像もつかないほどスピーディーな戦闘や、ド派手な魔法効果、豪華声優陣によるドラマティックなイベントシーンなどなど。対戦ACTとしての完成度もさることながら、演出面の充実度も見逃せない。また、物語の局面によって操作するキャラが次々と入れ替わるという「ストーリーモード」も期待大だ。



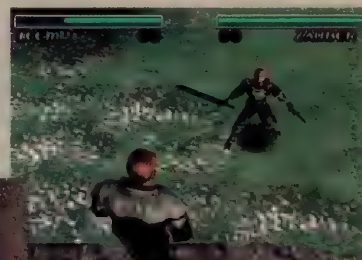
◀ＯＰムービーより、本作の主人公グラッドの勇姿。神秘の力を持つ「操者」の末裔で、失われた力を巡る動乱に巻き込まれてゆく。



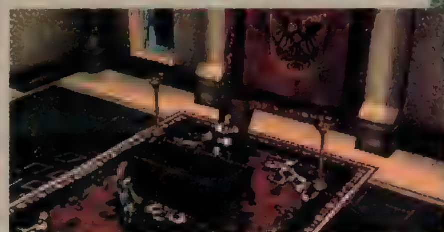
▶入り組んだ古城を舞台に「散」属性の魔法が炸裂！　魔法は演出こそ派手だが、見とれる間もなく一瞬で相手の懐に到達する。

演出

３Ｄフィールドは崖などで区切られた一種の箱庭状。しかし、右の写真を見てわかるように、望遠時はキャラが豆粒に見えるほどの広さを持っている。ちなみに、キャラの向きにかかわらず✚キーの上下左右は画面に対して常に一定。そのため、３Ｄモノに起こりがちな方向感覚の狂いも防ぐことができるのだ。



▲互いのキャラが一定距離まで近づくと、格闘視点にシフト。ちなみに近距離でもジャンプすれば、一時的に魔法を使うことができるらしい。

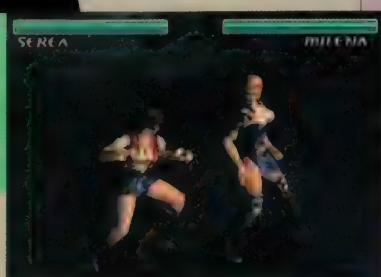


◀「ストーリーモード」の１シーン。このモードでは、戦闘の合間にシネスコサイズのイベントムービーが挿入される。

打撃

▼一瞬の隙をついて相手の背後に回り込む。こうなると、相手キャラは反撃どころか、防御すら許されない。あとは一方的に連続技を叩き込んで、「速」系の魔法で追い打ち確定か!?

対戦ＡＣＴの基本ともいうべき近距離戦。攻撃法は弱、強の２種類に限定されるため、回り込みによる背後の取り合いがポイントとなる。一見して大味にも思えるが、連続技を喰らって吹っ飛ぶ相手を魔法で叩き落とすといった曲芸技もあり。選択肢が少ない分、攻撃の組立にはセンスが求められる。





◀主人公のヒジ打ちがクリーンヒット！　ヨロイ越しの一撃だが、相手のダメージはかなりのモノ。

SPEED

「速」の属性を持つ魔法攻撃。多少の誘導性もあるため、ジャンプではまず回避不可能？　「散」属性と組み合わせて発動させれば、相手にかなりのプレッシャーを与えられるはず。





POWER

「力」属性の魔法攻撃で、単体ではあまり目立たない。しかし、ほかの属性と組み合わせることで格段に威力が増すため、かなりの脅威となる。



WIDE

「散」の属性を持つ拡散魔法。いわゆるワイドショットだが、フィールドが広大なだけに使いどころも多くなりそう。

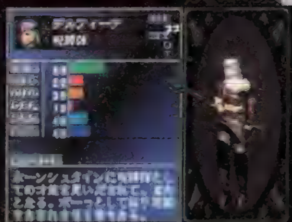
魔法

ボタンの組み合わせによって魔法の効果が変わるのは前述の通り。この魔法は「速、力、散」という３つの性質ごとに効果音が決まっている。つまり、慣れてくると音の聞き分けによって攻撃を予測するという直感的なプレイもできるのだ。

人間と戦うための唯一の武器、トラップの秘密に迫るのだ！

さまざまなトラップを駆使して、侵入者を倒すことが目的の『影牢』。シナリオが進むにつれて、敵である人間が手強くなるこのゲームでは、彼らに対抗するため、より強力なトラップを開発することも重要だ。今回は、そんな開発の要素を始めとしたトラップの使い方の側面から、ゲームの核心に迫っていこう。





◀▲敵である人間たちの職業は、前作よりもはるかに多彩になっている。相手の特徴に合わせて豊富なトラップを使い分けないと、倒すのは難しいぞ。

秘密 ❶ 人間を倒せば"Ark"が得られる！

『影牢』では、侵入者にダメージを与えるたびに"Ark"と呼ばれるポイントが加算される。このArkとは、前作のMPにあたるもので、トラップを開発するために必要な材料なのだ。一度に得られるArkの量は、ダメージを与えたときのトラップの使い方によって変化する。ヒット数が多く与えたダメージが大きいほど、大量のArkが得られるぞ。同じダメージを与えた場合でも、ヒット数が少なかったり、連携攻撃の組み合わせがワンパターンだと、得られるArkは減少してしまうので注意が必要なのだ。



▲カウンターヒットなどでも得られるArkの量は増える。さまざまな要素がからんでいるのだ。



◀シナリオクリア後に、戦闘中に獲得したArkの合計が計算される。

秘密 ❷ "Ark"を材料にして、強力なトラップを開発できる！

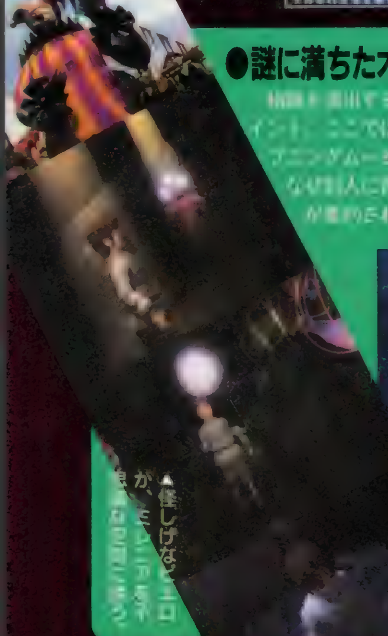
侵入者の特徴を調べたり、館の構造を把握したりなど、さまざまな戦いの準備ができる"作戦モード"。新たなトラップの開発は、このモードで実行できるぞ。開発に要するArkの量はトラップごとに異なり、高度なトラップの開発には、より多くのArkが必要になる。また、開発は威力の弱いものから順番に進めなければならず、いきなり最強クラスのトラップを作ることはできないのだ。



▲1つの系統を集中的に開発するもよし、すべての系統の開発をまんべんなく進めるもまたよしだ

●謎に満ちたオープニングムービーを公開！

[illegible]



▲怪しげなピエロか、ミレニア[illegible]



▲[illegible]

さらに内容充実のトラップACT『影牢～刻命館 真章～』の続報をお届け！

影牢 Kagero ～刻命館 真章～

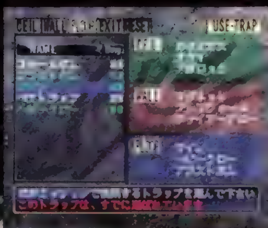
熱いタイトルが目白押しのPSの夏に、"恐怖"という名の涼しさを添えるトラップACT『影牢～刻命館 真章～』。今回の記事では、これまで秘密のベールに包まれていた"トラップ"にスポットを当てるぞ！　本作の象徴ともいえる要素だけに、その種類と効果が気になるところ。連携攻撃を組み立てる楽しさも加わった、その魅力に大接近なのだ！

影牢～刻命館 真章～

7月(予) ACT	▶¥5,800 ▶テクモ ▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

秘密③ 使用するトラップは自由に選べる

侵入者との戦いには、天井、床、壁用のものをそれぞれ3種類ずつ、合計9種類のトラップを使用できる。使用するトラップは、開発が終わって使用可能になっているものの中から自由に選べるぞ。そして、戦闘中は9種類のトラップを臨機応変に使い分けながら、侵入者をしとめていくのだ。





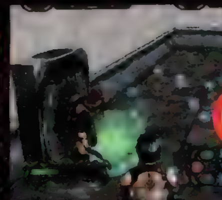
▲◀どのトラップを使用するかで、戦い方は180度違ってくる。戦闘が始まったら選び直しはできない。

秘密④ トラップの組み合わせで連携攻撃も可能!

侵入者を効率よくしとめるために、そして、多くのArkを得るためにも重要なトラップの連携攻撃。ここでは一足早く、その一例を紹介しよう。連携攻撃のバリエーションは実に多彩なのだ!

例1・足止めしてグシャ!

ベアトラップで敵の動きを封じておいて、メガロックで押しつぶす連携攻撃。まずは侵入者の動きを止めるのが、連携攻撃の基本だ。

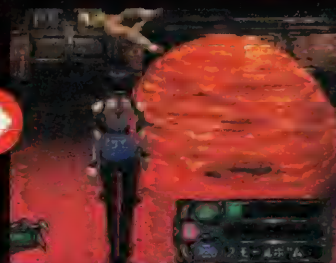

▲複数の敵を足止めできるトラップもある。


◀回避されやすいメガロックも、これなら確実にヒット!

例2・誘い込んでボン!

カビンなどの混乱系トラップにかかった敵は、前方にフラフラと歩き出す。その特性を利用して、ほかのトラップに誘い込む方法もあるぞ。


▲カビンを頭にはめてフラフラ歩く侵入者。マヌケ…


◀進行方向に仕掛けてあったスモールボムが炸裂!

ゲームに登場するトラップの一部を紹介だ!

トラップを使って侵入者を倒す爽快感に、連携攻撃を組み立てるパズル的な楽しさも加わった本作。それに伴って、トラップの種類や効果のバリエーションは前作以上に豊富になっている。そんな数々のトラップの中から、ゲーム前半の戦いで役に立つ初歩的なものを紹介しよう。初歩のトラップとはいえ、前半に登場する敵と渡り合うには十分な威力だぞ。



◀初歩のトラップも、うまく使えば絶大な威力を発揮する。

CEIL(天井)



【メガロック】 天井から巨大な岩が落下して侵入者を押しつぶす。階段などの坂道に落とせば、侵入者を引きつぶしながら転がり落ちる。

【コンフューズガス】 天井からガスが噴出して、効果範囲内にいる侵入者を混乱させる。混乱した侵入者は、向いている方向にフラフラと歩きだす。

【 カビン 】 天井からカビンが落下して、侵入者の頭にスッポリはまる。カビンをかぶせられた侵入者は、向いている方向にフラフラ歩いていく。

【アブラビン】 カビンを強力にしたトラップ。油で満たされたツボを侵入者の頭に叩きつけて、より長い時間混乱させることができる。かなり痛そうである。

【 タライ 】 コミカルなエフェクトと軽妙な金属音が、笑いを誘うトラップ。タライに当たった侵入者は、冷静さを失ってミレニアをしつこく追ってくる。

FLOOR(床)



【スモールボム】 小規模の爆発を起こし、巻き込んだ侵入者を1ブロック分吹き飛ばす。ダメージは小さく、効果範囲も狭いため、作動させるタイミングが悪いと空振りも。

【ブラストボム】 大規模の爆発を起こし、巻き込んだ侵入者を4ブロック分吹き飛ばす。効果範囲が広く、ダメージも大きいがミレニア自身が巻き込まれる危険性も高い。

【 マイン 】 作動させたあと、侵入者が踏むか一定時間が過ぎると高熱の火柱を噴き上げるトラップ。ヒットさせるのにコツがいるが、威力はかなり高め。

【ベアトラップ】 侵入者の足をガッチリ挟み、しばらく動けなくするトラップ。ダメージを与えることはできないが、すばしっこい相手には非常に効果的。

【ヘビークロー】 ベアトラップのパワーアップバージョン。かなり長い間侵入者を拘束する。ベアトラップと合わせて、連携攻撃のとっかかりに最適。

WALL(壁)



【プレスウォール】 突き出した壁が、侵入者を2ブロック分押し出すトラップ。たいした攻撃力はないが、柱を押し倒して侵入者をつぶすなど、変則的な使い道がある。

【アタックウォール】 勢いよく飛び出した壁が、侵入者を4ブロック分吹き飛ばすトラップ。吹き飛んだ侵入者の落下点を計算すれば、かなり残酷な連携攻撃を組み立てられる。

【マグネット】 正面4ブロック内の範囲にいる侵入者を吸い寄せて拘束するトラップ。複数の侵入者の動きを止められるので、敵を一気に片付けたい場面で役に立つ。

【アロースリット】 仮面から発射された矢が侵入者を襲うトラップ。威力は低めだが命中率は高く、素早く動き回る侵入者にも簡単にヒットさせられるのが魅力。

【トリプルアロー】 仮面から3本の矢を連射するトラップ。やはり命中率が高く、攻撃回数が多い分威力も高め。侵入者のHPを確実に減らすことができる。

【チェインガン】 撃ちも撃ったり、7本もの矢を一度に発射するトラップ。屈強の戦士が相手でも、かなりのダメージを期待できる。ヒットしたときの音が気持ちいい。

【ファイアーアロー】 威力の高い炎の矢を発射するトラップ。単発で使うもよし、連携攻撃に組み込むもよしの優れもの。早めに開発すると戦いがグッと楽になる。


PlayStation
でっかいスケールでおくる
新・アクションRPG。
7.16
BRAVE FENCER
武蔵伝
MUSASHIDEN
でっかい夏の、でっかいタッグ。
エグゼクティヴプロデューサー：坂口博信　キャラクターイラストレーション：野村哲也　標準価格￥6,800(税別)
「武蔵伝」に「ファイナルファンタジーVIII」体験版


話題の超大型ソフトを、
ひと足はやく体験プレイ!
N SALE
FINAL FANTASY VIII
ファイナルファンタジーVIII
[体験版]
がついてくる!
SQUARESOFT
株式会社スクウェア 〒153-8688 東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー
" "マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です
© スクウェア, 1998 スクウェア
このソフトは下記コンビニエンスストアでも販売いたします
FamilyMart
上記4チェーンのほか、四国スパーでもお求めになれます


PlayStation
SEGASATURN
恋の魔法おしえてあげる。
恋愛育成シミュレーションゲーム
エーベルージュ スペシャル
Eberouge Special
〜恋と魔法の学園生活〜
プレイステーション版:NOW ON SALE　セガサターン版:NOW ON SALE
価格 5,800円(税別)
キャラクターボイス
カレナック・ルシヨン(CV 緒方 恵美)
ノイシュ・アマルフィ(CV 今井 由香)
カステル・アンダルシア(CV 白鳥 由里)
コー・ダインハート(CV かない みか)
リンデル・ファルケン(CV 三石 琴乃)
フェルデン・マテウセス(CV 笠原 弘子)
マリエン・リースリング(CV 冬馬 由美)
ヘレン・ネフェルティ(CV 笠原 留美)
ミュラー・ヴィアンデン(CV 天野 由梨)
フォルラーツ・ガントラム(CV 宮村 優子)
モリッツ・コルマール(CV 小桜 エツ子)
スタンベルク・バルセロス(CV 矢尾 一樹)
ネルト・ケンダーマン(CV 上田 祐司)
ハイデル・デラーテン(CV 岡野 浩介)
マール・アンハルト(CV 水上 恭子)
ユーロス・プロバンス(CV 田村ゆかり)
ーあそびは文化
タカラ
TAKARA
たのしさいっぱいタカラのホームページ
http://www.takaratoys.co.jp


電撃PSは
RPGの味方です
BRAVE FENCER 武蔵伝
スターオーシャン セカンドストーリー
どきどきポヤッチオ
DIABLO・ディアブロ・
GO GO RPG
ごーごー
れっつごー
あーるぴーじー
イラスト／C次郎

武蔵伝 BRAVE FENCER MUSASHIDEN

発売直前情報!!

BRAVE FENCER 武蔵伝	
7/16 A・RPG	▶¥6,800 ▶スクウェア
	▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)

いよいよ発売間近になった『武蔵伝』。『FFⅧ』の体験版が同梱されるということで話題性も十分だけど、肝心のゲーム内容もバッチリのデキだぞ。そこで今回は、ゲット・インなどのシステム面を中心に最終チェック!!



バトルシステムのカナメ「ゲット・インシステム」とは?

『武蔵伝』の戦闘を変化に富んだモノにしてくれているのが、ゲット・インシステム。敵が持つ特殊能力を奪うことで、攻撃や防御などの効果を持つ様々な技を使いわけることができる、まさに『武蔵伝』の戦闘における目玉ともいうべきシステムなのだ。ゲット・イン技は、ボスキャラを除いたすべての敵から奪うことができる。技の種類も、攻撃に使えるものからムサシの戦いを有利にする攻撃補助系のもの、なんの役に立つのかわからない（戦闘を不利にする怪しげな技も……）など豊富に用意されている。中には戦闘だけでなく、フィールドの謎解きに利用できる技などもあるぞ。敵から新たに技を奪うと、前に使っていた技は使えなくなってしまうため、どの敵キャラがどんな技を持っているのかを覚えて、状況に応じて一番有利なゲット・イン技を奪う戦略性も求められるのだ。また、ゲット・イン技を使うとBP（ピンチョパワー）を消費する。このため、あまりムダ使いをしていると、肝心の場面でゲット・イン技を使えないということも起こりうる。上手に使えば、ムサシの冒険を快適なものにしてくれるゲット・インシステムだけど、それだけに使いどころが難しく、頭を使ったプレイが必要となってくるぞ。

ゲット・インシステムの流れ



◀ムサシが右手に持つ雷光丸を敵に投げつけ、命中したらボタンを連打。連打が遅いと失敗。



▶敵から発せられた銀色の光がムサシに集まり……

ゲット・イン成功!!



▲敵が完全に消滅して、ゲット・イン成功！　この技にはどんな効果が？

ゲット・インシ



任意発動と自動発動

2系統のゲット・イン技

豊富なバリエーションが用意されているゲット・イン技だが、これらは大きく分けて任意発動と自動発動の2種類に分類される。任意発動の技はBPさえあれば、自分の意志で自由に使うことができるのに対して、自動発動の技はゲット・インと同時に発動し、一定時間で効果がなくなるようになっている場合が多いぞ。

任意発動 ピンチョパワー(BP)の使用量に注意

1度ゲット・インしたら、別の技をゲット・インするまでなくなることはないのが任意発動の技。ボタンを押せば、いつでも使いたいときに使える。ただし、あまり調子にのって使いすぎると、大事なときにBP切れということも。



▲ヤリを持ったル・コアールの兵士。この敵が持っている技は?



▶さっそく雷光丸を投げつけて、技をゲット・インしてみることにしよう。



▲緑色の光を発しながら、雷光丸に吸収されるル・コアール兵士。



◀「なげヤリ」のゲット・インに成功。敵を貫通して進む気合弾だ。



▼任意発動の技は、BPさえ残っていれば好きなときに使えるのだ。

なげヤリをゲット・イン

自動発動 デメリットしかない禁断の技もあるぞ

ゲット・インした瞬間に効力を発揮するのが自動発動の技。一定時間で効力がなくなり、ふたたび使うためには、ゲット・インしなおす必要がある。回復や防御など効果はさまざまだけど、中にはデメリットしか感じないものも。



▲オバケのような敵。例によって技をいただくことにしよう。



▶ゲット・インのプロセスには、自動発動と任意発動との違いはない。



▲がんばってボタンを連打して、見事ゲット・インに成功したぞ!



◀こいつの持つ技は「エクトプラズム」。いったいどんな技?



▼と、思っていたらムサシが幽霊に。これでまわりを偵察できる。

ゲット・イン技発動!

ステムの詳細が判明!!



ムサシの冒険を助ける
ゲット・イン技の数々

前のページで紹介した「なげヤリ」や「エクトプラズム」以外にも、まだまだたくさんのゲット・イン技が用意されている。というわけで、ここではそれらの技の中から、序盤の冒険で入手できるゲット・イン技と、その効果を詳しく紹介していこう。"NEW"のマークがついているものは、今回が初紹介となるゲット・イン技だ。

ボウリング



狙えストライク！

ボウリングのピンのように並んだ敵をなぎ倒して活路を開くシーンで、すっかりおなじみになったゲット・イン技。それ以外にも、敵を攻撃するために使ったり、ヒビの入ったカベを壊して先に進んだりと、応用範囲の広い技の1つだぞ。それにしても、こんな重そうなボウリングの球を軽々と投げるムサシって、意外に力持ち？

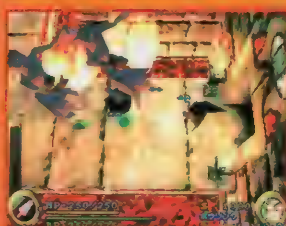


▶ムサシの目の前にはヒビの入ったカベが。この先には何が？



▲「ボウリング」の破壊力ならば、こんなカベぐらいカンタンに突き破ることができるぞ！

▼もちろん、戦闘でも役に立ちます。それにしても痛そうな攻撃……。



ホッピング



イバラも平気！

普通ならダメージを受けてしまい、侵入することができないイバラ地帯。ここを安全に通り抜けるための技が「ホッピング」だ。雷光丸を使って、器用にイバラの上をジャンプで跳び越えていくことができるぞ。ただし、雷光丸を両手でつかむために、技を使っている間は、まったく攻撃をすることができない。近くにいる敵をやっつけてから、使うようにしよう。



▶普通の状態だと、イバラ地帯を通るとダメージを受ける。



▲そこで「ホッピング」の出番。これならノーダメージで、通り抜けることができるぞ。



▶これは山の斜面？　イバラの道以外にも、「ホッピング」の使い道があるようだぞ。

スモール



手強い敵を小さくしちゃえ

敵を小さくして、踏んづけて倒せるようにする技。この技を使わないと倒すことができない敵もいるぞ。



▲ムサシの行く手をふさぐ巨大な敵。

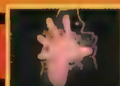


▲こんなときは「スモール」で、小さくしちゃえばＯＫ！



▲ジャンプで上に乗るだけで、倒せるようになるのだ。

ガンもどき



気合弾連射で敵を足止め！

気合弾をマシンガンのように連射する。一発の威力は小さいけれど、遠くの敵を攻撃できるのは便利。





▲▶手のひらから発射する気合弾で敵を攻撃。便利だけど使いすぎに注意。



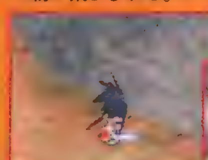
◀気合弾の衝撃で丸太を倒して、川に橋を架ける。フィールドの謎解きにも必要な技だ。

まんぷく NEW



食べ物に囲まれて幸せに！

自動発動の技。この技を取るとムサシの頭上を食べ物が飛びまわる。いったい、どんな効果が？



◀戦いすぎてハラペコのムサシ。何か食べ物はないかなぁ。

▶そんなときは「まんぷく」をゲット・イン！





◀ムサシの頭の上を、リンゴやハンバーガーが飛びまわる。でも、どんな効果があるの？

BRAVE FENCER 武蔵伝 MUSASHIDEN

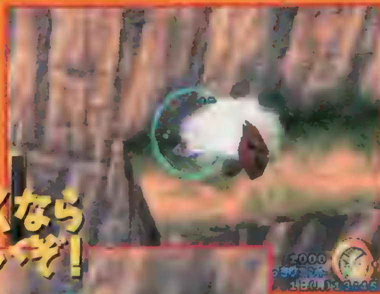
すっきりミント NEW

気分爽快、リフレッシュ!!

長時間戦っていると、ムサシが眠気に襲われることもある。こうなると動きが鈍くなり、敵との戦闘にも支障をきたす。そんなときは、「すっきりミント」を使って眠気を吹き飛ばそう。



▲ムサシを眠らせる効果を持つ胞子攻撃。うかつに近づくと危険だ。





▲「すっきりミント」を使えば、胞子攻撃も問題ない。◀キノコみたいな敵も、剣でまっぷたつにできるぞ。

あまいかおり NEW

敵も思わずリラックス

ゲット・インすると同時に、花のような甘〜い香りがムサシの周囲にたちこめる自動発動技。この技の効果が続くかぎり、ムサシはピンク色の光に包み込まれ、頭の上をチョウがひらひらと舞うようになる。この香りをかいだ敵は、思わず優しい気持ちになって、ムサシを攻撃する力も半減してしまう。攻撃力の高い敵がいる場所で、とくに役に立つゲット・イン技だ。



▶普通の状態だと、11ポイントのダメージだけど…。





◀「あまいかおり」をゲット・インした状態で敵と対決。はたして結果は？▼ダメージが半減して、5ポイントで済んだ。これなら安心して戦える。

しつこいすいま NEW

眠れ、よい子よ〜

「すっきりミント」と正反対の効果を持つのが、この「しつこいすいま」。この技をゲット・インすると、とたんにムサシは強烈な眠気に襲われて、しまいにはグーグーと居眠りを始めてしまう。敵がいる場所ではとくに注意が必要だぞ！



◀とたんに強烈な眠気に襲われてしまう。▼効果が切れるまで、ムサシは寝たまま。



▶元気いっぱいのムサシ。でも「しつこいすいま」を覚えると……。



あくしゅう NEW

クサイ臭いが……

「あまいかおり」とは逆に、悪臭がムサシを包み込む。チョウのかわりにムサシのまわりをハエが飛び回る。



ブゥ〜ン

◀悪臭に、ハエが呼び寄せられてくる。▼やっぱり、効果も正反対なのかな？



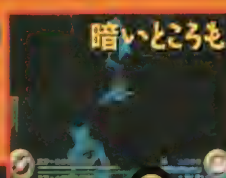
▶悪臭といえば、やっぱりゾンビしかいないでしょう。



はかなきヒカリ NEW

わずかな光を頼りに

ゲット・インすると、ムサシが淡い光を体から発する技。暗闇の中では頼りになる技なのだ。



◀ぼんやりムサシが見えるだけの暗闇も。▼光で照らしだせば、安心して動ける。



▶「はかないヒカリ」があれば、暗闇の中のワナも怖くはないぞ。

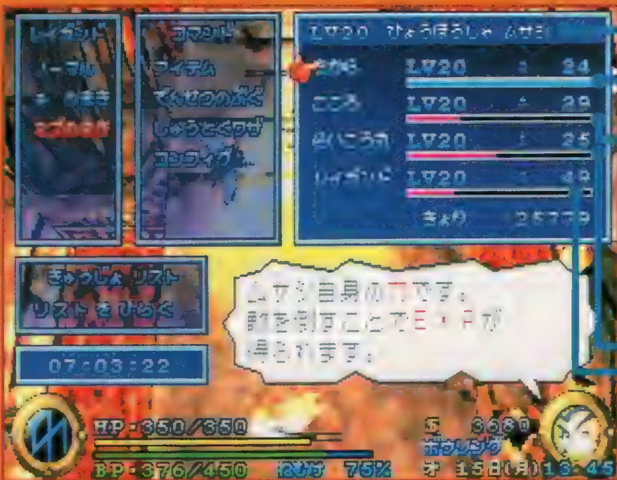




こうしてムサシは強くなる

成長システム

これまで、HPとBPを上げる条件以外は謎とされていた成長システム。その全貌が、今ここに明らかにされる。この『武蔵伝』の成長システムで、特筆すべき点は、各パラメータごとに能力アップの条件が違っているということ。とはいっても、面倒なことをする必要はなく、普通にプレイしていれば自然に成長する工夫がされている。



今回判明した成長要素は5つ

称号 ムサシの剣術家としての腕前を示すもの。見習い剣士だったムサシが、剣豪へと成長する過程が表示される。

ちから 「武蔵伝」では、武器の持ち換えによる攻撃力のアップはない。己のちからを磨くことが、攻撃力のアップにつながる。

こころ 敵の攻撃に対する防御力を上げるために、ムサシはこころを磨く。精神力で敵の攻撃に耐えるのだ。

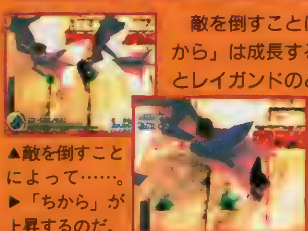
らいこう丸 このパラメータが上がることによって、雷光丸の斬れ味が増す。熟練度のようなものと考えればいいかな。

レイガンド 雷光丸と同様に、レイガンドにも熟練度が別に用意されている。バランス良く育てることが大事になりそうだ。

各パラメータを成長させるには……

『武蔵伝』では、経験値によるレベルアップはなく、それぞれのパラメータが別々の条件によって成長していく。どんな行動をすると、どのパラメータが上がるのかをマスターして、バランス良く各パラメータを成長させていくことが必要だ。

ちから



敵を倒すことにより「ちから」は成長する。雷光丸とレイガンドのどちらでもかまわないので、とにかく敵を倒しまくろう。

▲敵を倒すことによって……。
▶「ちから」が上昇するのだ。

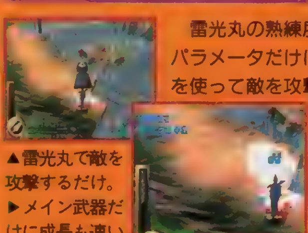
こころ



ムサシの歩行距離によって成長する。忍耐力を鍛えるには、ウォーキングが1番ということかな。

▲ムサシがトコトコと歩き回っているだけでOK！
▶いつの間にか「こころ」のレベルが上昇している。

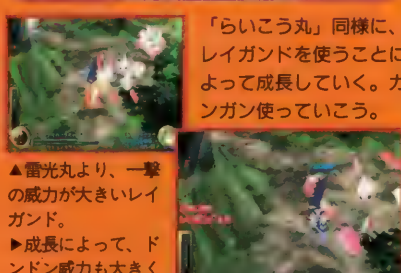
らいこう丸



雷光丸の熟練度にあたるパラメータだけに、雷光丸を使って敵を攻撃することで成長。「ちから」と違い、倒す必要はない。

▲雷光丸で敵を攻撃するだけ。
▶メイン武器だけに成長も速い。

レイガンド

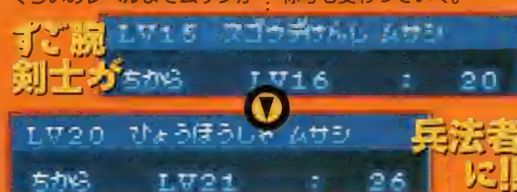


「らいこう丸」同様に、レイガンドを使うことによって成長していく。ガンガン使っていこう。

▲雷光丸より、一撃の威力が大きいレイガンド。
▶成長によって、ドンドン威力も大きくなっていくぞ。

称号

「ちから」「こころ」「らいこう丸」「レイガンド」の4つのパラメータを総合して、どのくらいのレベルまでムサシが成長したかを表す。4つのパラメータのレベルを平均した総合レベルが高くなることで、称号も変わっていく。



前回のおさらい HPとBPの成長は？

HPとBPの成長については前回紹介したけれど、ここでもう1度だけおさらい。この2つのパラメータは、ここで紹介した5つのパラメータとは違い、チョウジュベリーをゲットしたり、ピンチョフィールドを破壊することで上昇する。マップをくまなく探そう！



▲ミンクーという動物が持っているチョウジュベリーでHPがアップ！
▶BPの上昇には、ピンチョフィールドを破壊することが必要だ。

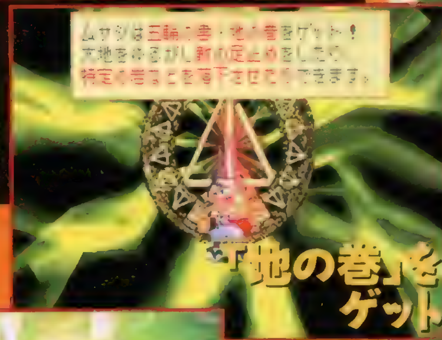
BRAVE FENCER 武蔵伝 MUSASHIDEN



レイガンドの秘められた力

五輪の書の秘密

ムサシが左手に装備した巨大な剣、レイガンドには、さまざまな能力が秘められていることが新たに判明した！　その秘められた力、五輪の書をすべて手に入れたとき、初めてレイガンドは真の力を発揮するのだ！



封印された五輪の書の力を解放

かつてヤクイニック王国を襲った「闇の魔人」を、光の剣レイガンドの力で撃退した「武蔵」は、その力を５つに分けて、世界各地に封印した。これが五輪の書の正体だ。五輪の書は、それぞれに大地や水などの属性を持っていて、大自然の力を自由自在に操る強大なパワーを秘めているぞ。ル・コアール帝国と戦うムサシは、レイガンドの本来の力を取り戻すために、世界各地を冒険することになるのだ。



◀意味ありげなマークがついた遺跡。ここに五輪の書が……？



▲五輪の書の１つ「地の巻」をゲット！　大地の属性を持ち、地震を呼び起こす力がある。◀ムサシが遺跡に触れると、まばゆい光が……。何が起こるのか。

地の巻（ちのまき）

大地を揺るがし、大岩を動かす力を持つ

ここからは、五輪の書が持つ能力を紹介していこう。まず、最初に紹介するのは地の巻。大地の属性を持つ五輪の書で、その力を使えば、地震で敵を足止めしたり、道をふさぐ巨大な岩をどかすことなどができる。おそらくムサシが最初に手にする五輪の書だろう。



▶入手した五輪の書はサブ画面で選択して使い分ける。



◀おもむろにジャンプすると……

▼空から落下した勢いで大地を揺るがす

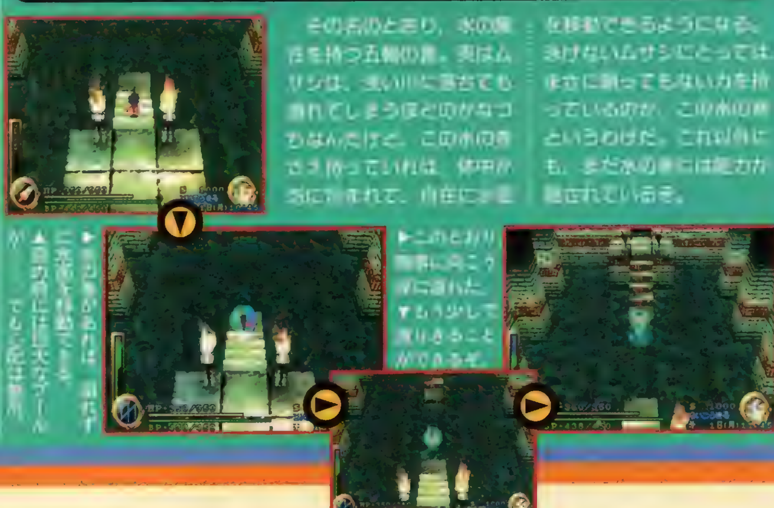
▶レイガンドをかざすと、思いきり地面に突き立てると……

▶次の瞬間、巨大な岩が転がりはじめて、先に進めるようになったぞ。

水の巻（みずのまき）

水の泡に守られて、水中を自在に移動

その名のとおり、水の属性を持つ五輪の書。実はムサシは、浅い川に落ちても溺れてしまうほどのカナヅチなんだけど、この水の書さえ持っていれば、体中が泡に包まれて、自在に移動できるようになる。泳げないムサシにとっては願ってもない力を持っているのが、この水の書というわけだ。これ以外にも、まだ水の書には能力が隠されているぞ。

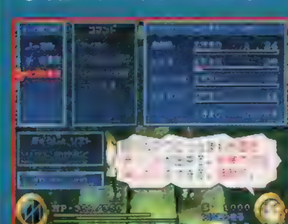


▶水の書があれば、溺れずに水中を移動できる。▲自分の周りに巨大なバブルが……でも泳ぐ姿は無用。

▶このとおり階段に向こうまで流された。▼もう少しで渡りきることができるぞ。

ここで紹介した以外の使い方もあるぞ!!

水の巻には、水中を移動する以外にも水弾で炎を消すという能力も用意されている。残る３つの五輪の書にも、それぞれ複数の使い方が用意されているのはマチガイないだろう。



◀水弾は、いったいどんな場面で使うのだろうか？



まだまだあるムサシの特殊能力

必殺技

これまで、ゲット・イン技や五輪の書など、ムサシの特殊能力の数々を紹介してきたけど、ムサシの特殊能力はこれだけじゃない。ここで紹介する必殺技は、剣を使った攻撃技の数々で、ピンチョフィールドからヤクイニックの人々を救った後に伝授してもらえるのだ。

二天一流斬

攻防一体の技だ

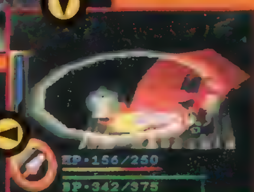
2本の剣を自在に使いこなす、ムサシの二刀流剣法の利点を最大限に生かした技。雷光丸で敵の攻撃を受けとめ、そこへレイガンドで強烈なカウンター攻撃をお見舞いする攻防一体の必殺技だ。体力がある手強い敵と戦うときには、この必殺技を使って戦えば、ダメージを受けることなく、安全に敵にダメージを与えることができるだろう。



▲敵の攻撃を、カチンと雷光丸で受けとめる。攻撃後の敵はスキだらけ。反撃するなら今しかない!



▶ムサシの左手に装備されたレイガンドが、軌跡を残しながら敵に襲いかかる。敵はもう、逃げることすらできないぞ。



▲レイガンドの攻撃がヒットした瞬間。攻撃の威力が衝撃波となり周囲に広がる。



◀最後はドカーンと爆発。あまりの攻撃の威力に、どんな強敵も吹き飛ばされてしまうほどだぞ。

レイガンド回転斬り

周囲の敵をなぎ倒せ

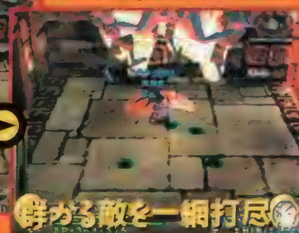


▶四方八方から襲いかかる敵。1匹ずつ相手にするのは面倒だ。

レイガンドを入手すると同時に使えるようになるのが、このレイガンド回転斬り。レイガンドを水平にかまえたムサシが一回転することで、周りにいる敵すべてを攻撃する。敵に囲まれたときに便利。



▲思いきり敵を引きつけて……。



◀回転斬りで敵を一網打尽にしてしまおう。

十文字斬り

2本の剣で攻撃だ!

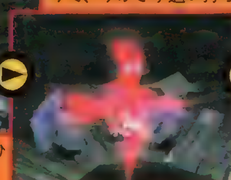


▶まずは雷光丸で、敵を横一文字に斬りつける。

二天一流斬が、二刀流を攻防一体の技にしたものならば、こちらは二刀流を攻撃のみに利用した技といえるだろう。



▲敵がダメージを受けて、ひるんだスキを狙って……。



▼レイガンドによる縦斬りで、すかさず追い打ち。



▲強烈なダメージを、敵に与えることができるぞ。

くしざし

敵をグサリと突く!

敵を真上に放り上げ、落ちてきたところをレイガンドで串刺しにしてしまうぞ。



▲まずは敵に接近して、持ち上げてしまう。



▲ポイッと真上に放り上げて…。



▶落ちてきたところをグサリッ。

BRAVE FENCER 武蔵伝 MUSASHIDEN

まきわりダイナマイト

振り下ろしでトドメ!

下から振り上げたレイガンドで敵を空中に浮かせて、それを追うようにムサシもジャンプ。空中で、もう一度レイガンドの一撃をおみまいする。振り上げ、振り下げによる強烈な攻撃だ。



▲レイガンドの1段目の攻撃がヒット!



▶空中に吹き飛ぶ敵を追って、ムサシもジャンプ!



◀もう1度、レイガンドをおみまいしてやれ!

ダッシュつき

一気に接近攻撃

必殺技の中では珍しい、雷光丸だけを使う技。「ダッシュつき」の名前のとおり、一気に加速して敵に近づき、そのまま敵の体に雷光丸を突き刺す。ダッシュによる加速と、ムサシの体重をのせた攻撃により、威力が増加される。あまり接近戦をしたくない敵を相手にするときなどに便利な技だろう。





▲敵に向かって猛突進するムサシ。
▶雷光丸による攻撃が敵に命中！





▲あわれ、敵は粉々に粉砕されてしまった。スゴイ破壊力の技だ。
◀攻撃が命中した後も、ムサシの勢いは止まらず、そのまま体当たり。

デスペラードアタック

華麗な4段攻撃だ

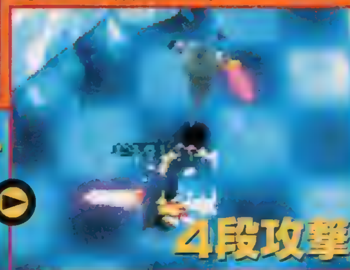
雷光丸、レイガンド、雷光丸、そして最後に2本の剣を左右に一気に振り抜くという4段攻撃技。2本の剣を自在に操るムサシの動きは、まるでチョウが舞うかのような華麗さだ。「武蔵伝」に登場する必殺技の中で、一番美しい技かも。もちろん、見た目の美しさだけでなく、威力のほうも保証付きだ。





▲まず雷光丸で左から右へ……。
▶次にレイガンドで右から左。





▲目にも止まらぬ4段攻撃に、敵も一撃で吹き飛ばされてしまう。
◀4段目の攻撃では、2本の剣を左右から同時に振り下ろす。



生活感のある演出がキラリ

一日の時間の流れ

毎回『武蔵伝』の情報を楽しみにしている人は、気がついていると思うけど、このゲームには時間の要素が盛り込まれている。ヤクイニックの人々は、この時間をもとに規則正しい生活をしているなど、ゲームの随所に時間を生かした演出が散りばめられている。ここでは、時間の要素がゲームにどう関わるのかを紹介していこう。





1 眠気と睡眠

ムサシは長時間行動しつづけると眠気に襲われ、動きが鈍くなってしまう。こうなる前に村に戻るか、安全な場所で睡眠だ。



◀睡眠中は、普段の8倍のスピードで時間が流れる。敵のいるところでは危険。

2 村の人々の生活

村の人々は、朝起きて働きに出かけ、夕方自宅に帰る健康的な生活をしている。人に会いに行くときは時間にも注意しよう。



◀朝と夕方とでは、村人たちが話してくれる内容も変化するのだ。

3 ショップの営業時間

様々なショップも店によって営業時間が違う。もちろん酒場は夜にならないと営業しないぞ。定休日も曜日で決まっている。



◀ルーズな店員のいるフィギュアショップは、お昼からの営業だ（笑）。









時間によってグラフィックも変化

詳しい時間は画面右下の時刻表示で知ることができるけど、グラフィックの変化でも大体の時間を知ることが可能。朝と昼でも微妙に画面が違うなど、芸が細かいよね。



STAR スターオーシャン THE SECOND

戦闘システム FRB解析

フルモーション・リアル・バトル

FRBは、コマンド戦闘に近いボタン操作でスピーディーなバトルが味わえる戦闘システム。プレイヤーが操作するキャラは基本的に1人だが、ACTのように自由に動かすこともできるし、○ボタン連打だけでもOKなのだ。3D空間と化した戦闘画面をキャラがリアルタイムに動き回る戦闘シーンは爽快そのもの！



リアルタイムで進行！

◀戦闘が始まれば敵もリアルタイムで動き、こちらが何もしていなくても攻撃してくる。ボーッとしている暇はないぞ

操作キャラ以外はAIで行動



▶プレイヤーが操作するキャラ（基本は主人公）以外は、設定された作戦に沿ってAIで行動し、自動的に戦うことになる

3D空間で展開するスピーディーバトル

▼奥行きや高さもある3次元空間でバトルが繰り広げられるのだ



～戦闘の基本的な流れ～

エンカウント

『SO2nd』の戦闘は、フィールドやダンジョンを歩いているときに戦闘画面に切り替わるランダムエンカウント。画面に全体の隊形が表示された後、すぐに戦闘開始になり、キャラが動き始めるぞ。



ターゲティング

プレイヤーは、まず操作キャラの攻撃対象を決めることになる。◎ボタンを押してロックオンし、どの敵を攻撃するのかを選択。ターゲットを決定すると、操作キャラが動き出す。



バトル

ターゲットになった敵に向かってキャラが走っていき、攻撃を繰り出す。そしてまたターゲティングへ……。敵か味方、どちらかが全滅するまで、ターゲティングと攻撃を繰り返していくのだ。



終了

戦闘に勝利すると、経験値とお金を入手することができる。そして、わずかだがHPとMPも回復する。キャラの経験値が一定値に達すればレベルアップし、新しい必殺技や呪紋を覚えることもあるぞ。



STAR OCEAN セカンドストーリー
STORY

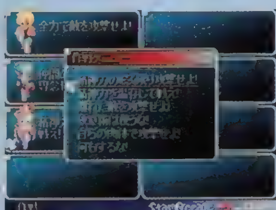
スターオーシャン セカンドストーリー

7/30 RPG ▶¥6,800（CD2枚組） ▶エニックス ▶MC（1ブロック）、DS（AC非対応）

発売までいよいよ1カ月と迫り、ますます期待高まる大型RPG『SO2nd』！ その全貌が明らかになりつつある今回は、RPGの要とも言える戦闘についてじっくり紹介する。特徴的なFRB（フルモーション・リアル・バトル）のしくみから必殺技、呪紋にいたるまで、バトルシステムのすべてを解説だ。また、ショップの紹介や恒例の新キャラ最速情報もあるぞ。

戦闘コマンド

戦闘中、プレイヤーはコントローラのボタンを使ってさまざまな命令を出すことができる。その操作のすべてをそれぞれ説明していこう。



▲AIキャラは命令があるまで作戦に従って戦うぞ。

ターゲティング ○or○+✚

操作キャラの攻撃対象を決めるターゲティングは、レジスト設定で操作が異なる。マニュアルとセミオートの場合、○ボタンと✚キーで敵の選択&決定を行う。フルオートでは、○ボタンを押すだけで、近くにいる敵を自動的に攻撃するのだ。



▲一番近い敵がターゲットになるフルオート



▲マニュアルではカーソルで目標を選択する。

キャラセレクト ×or L2

プレイヤーが操作するキャラを自由に変更できる。仲間キャラを操作する場合は、主人公がAIで行動するようになるぞ。



▲[illegible]操作キャラを変える必要もでてくる。臨機応変に対応していこう。

サークルコマンド △

サークルコマンドとは円形になった戦闘メニューのことで、アイテムや呪紋の使用など、ボタンだけでは行えない細かい指示を出すところだ。下で紹介している項目が表示される内容だが、キャラによっては使うことのできないメニューがあるので注意が必要。



マジック

呪紋を選んで使用するコマンド。特技画面で使用不可に設定している呪紋も使うことができるぞ。

アイテム

戦闘中に使用可能なアイテムを使う。アイテムリストから使いたい物を選び、対象キャラを決定しよう。

タクティクス

戦闘中にAIの作戦を変更したいときに選択する。設定内容はキャンプメニューの戦術と同じだ。

エスケープ

戦闘から離脱するコマンド。パーティ全員が逃走態勢を取るので、この間に攻撃を受ける危険性も高い。

移動 ✚or□+✚

操作キャラを戦闘フィールド内で自由に動かせる。これによってA・RPGのような戦闘も楽しむことができるのだ。また、ピンチになっている仲間を助けたいときなどに活用しよう。



▲3次元フィールドを好きなように駆け回れるのだ。

必殺技 L1 & R1

戦士系キャラは、レベルアップしていくに従って必殺技を覚えていく。これをキャンプメニューの特技画面で設定しておくと、L1、R1のボタン一発で必殺技が出せるようになるのだ。



▲ターゲットとの距離によって必殺技が異なる。

マニュアル・オート切替 R2

操作キャラだけでなく、好きなキャラを（全員でも可）マニュアル（手動）で動かせるようになる。マニュアルに切り替わったキャラは、プレイヤーの命令があるまで動くことはないぞ。



▲マニュアルは作戦の「何もしない」[illegible]

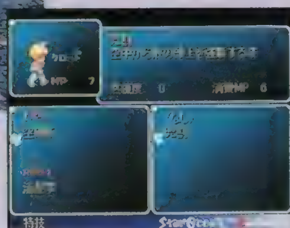
バトルシーンを華麗に彩る必殺技

必殺技

剣術や武術などを使う戦士系キャラは、呪紋を扱うことはできないが、特技として必殺技を使うことができる。これはＭＰを消費して使用する特殊な攻撃方法で、戦闘でのレベルアップによってさまざまな技を身に付けていくことができるのだ。会得した必殺技は、キャンプメニューの特技画面でＬ１かＲ１に割り振っておき、戦闘中にそのボタンを押すことで繰り出せるぞ。必殺技を効果的に使って、モンスターを蹴散らしていこう。



▲戦闘で経験を積めば積むほど、強力な必殺技を修得していくぞ。



▶戦闘中に使える必殺技は２つ。効果や消費ＭＰなどを考慮して設定しよう。

敵との距離によって技が変わる!!

必殺技には１つで２種類の効果が発揮されるものもあるぞ。戦闘画面の左下に表示されている「レンジ[Range]」に注目。レンジとは必殺技の効果範囲を示しており、ショートレンジとロングレンジでは同じ技でも効果が違う。つまり、ターゲットとなる敵との距離によって必殺技が変化するということなのだ。

同じ「空破斬」でもこんなに違うのだ

S

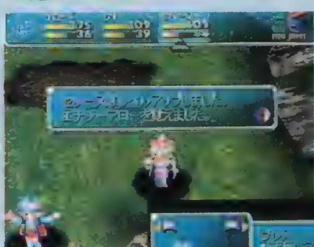

▲剣の衝撃破により周囲の敵にダメージを与えるショートの「空破斬」。

L

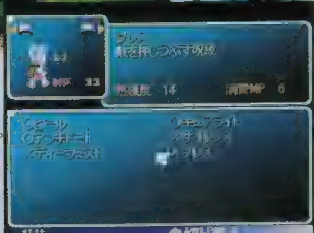

▲ロングでは、敵に向かって衝撃破が地面を走っていく「衝裂波」に!!

呪紋

紋章術などを扱うキャラは、特技として呪紋を覚えていく。これはいわゆる魔法のことで、ＭＰを消費して効果を発揮するものだ。ＡＩキャラは作戦に沿って自動的に使うが、呪紋ごとの使用不可を設定することもできるぞ。



▲必殺技同様、レベルアップによって呪紋を覚えるぞ。



▶呪紋の熟練度が上がれば、効果もアップしていく。



▲ＡＩキャラでも、キャラセレクトをしてサークルコマンドを呼び出せば、マニュアルで好きな呪紋を使用させることができるのだ。

呪紋使用時のタイムゲージ

呪紋の使用を実行すると、そのキャラは呪紋を唱え始め、横にはタイムゲージが表示される。これは、その呪紋が効果を表すまでにかかる時間を示しているのだ。タイムゲージがなくならない間は、そのキャラには次の命令が出せなくなる。



◀呪紋を唱えると写真のようにキャラの右下にゲージが表示される。

攻撃系　刻まれた紋章によって生み出す魔法の力

セリーヌやP.83で紹介するレオンなど、紋章術を得意とするキャラは、主に攻撃系呪紋を使うことができる。攻撃系には、敵１体を攻撃する単体呪紋と、敵全員を攻撃する全体呪紋がある。また、それぞれの呪紋には属性の概念もあるぞ。

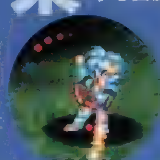




▲これは敵１体に雷を落として攻撃する「サンダーボルト」の呪紋だ。

回復系　仲間を助ける不思議な治癒能力

レナなどは、主に回復系の呪紋を使用する。回復系には、パーティキャラのＨＰやステータス異常を治療する回復呪紋、間接的な援護や守備を行う攻撃補助呪紋などがある。回復系呪紋を使えるキャラは、パーティには欠かせない存在だ。





▲毒に冒されたときは、解毒効果のある「アンチドート」ですぐに治してあげよう。

&呪紋を徹底紹介!!

ダイナミックな戦闘をさらに派手に演出してくれる特技の数々。これには、戦士系が会得する必殺技と魔法使い系が覚える呪紋がある。

必殺技を少しだけ披露するぞ!!



流星掌

▲高速の拳撃を連続で敵に打ち込むクロードの必殺技。技の性格上、ショートレンジでのみ使用可能だ。



ロケットパンチ

◀マジックハンドの腕を発射する、プリシスの必殺技だ。ブーメラン機能で攻撃したあと戻ってくるぞ。







気功掌

▼こちらもクロードが使用する必殺技。拳から波動を発して、遠くにいる敵を攻撃するロングレンジの技なのだ。

呪紋発動シーンをご覧あれ!!



サイレンス

▲光の粉が画面いっぱいに広がって、敵の紋章術を封じる。



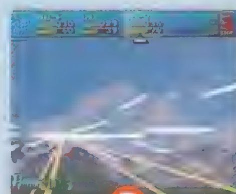
エナジーアロー

▼負の力を持つ攻撃呪紋。紫色の無数の光の矢が、敵を突き刺し大爆発を引き起こす。



プレス

◀頭上から巨大な重りを落として敵を押しつぶす。レナが使える数少ない攻撃呪紋だ。

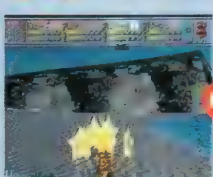


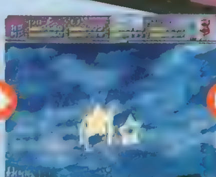




レイ

▼空から降り注ぐ光のレーザーによって大爆発を起こし、敵全体に大ダメージを与える。









スターライト

▶いくつもの星が上空に昇っていき、そこから敵めがけて一直線にレーザー光線が放射される。強力な攻撃系の呪紋なのだ。

うれしたのし ショッピングガイド

主人公の行く先々にはいろいろな街が点在し、そこにはさまざまな店が存在する。RPGではおなじみとなっている店もあれば、「SO2nd」ならではの不思議な店もある。装備を整えたりダンジョンに行く前の準備をしたり、街に着いたときは、必ず立ち寄るようにしよう。

外観で何の店かだいたいわかるぞ!!



▲どこに何の店があるのか迷わないように、立て札が立っている街もあるぞ

看板



◀扉付近には職種を表したマークの看板があるぞ。

マット



▶扉の前にあるマットが目印になっていることも！



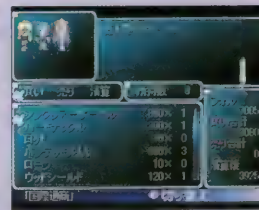
▲お店の名前も一軒ごとに異なる。変な名前のお店もあって楽しいぞ

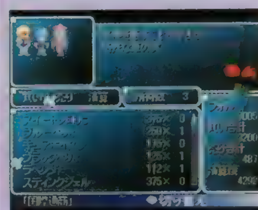
"まとめて売り買い" が便利!!

「SO2nd」のお店では、買うことも売ることもいっぺんにできるようになっている。さらに、まとめ買いやまとめ売りもOKなのだ。

[買う]

目的の品物にカーソルを合わせて✚キーで数を決められる。装備品の場合は装備可能キャラとステータスの上下がわかるぞ。



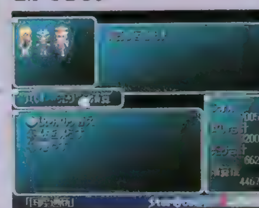


[売る]

いらない物があれば、自分の持っているアイテムリストの中から、売りたい物とその数を複数選ぶことができる。

[清算]

上の「買う」と「売る」で選んだ品物とお金を、最終的に取り引きする。つまり「清算」を選んで初めて買い物が成立するものなのだ。



ショップ紹介



スキルギルド

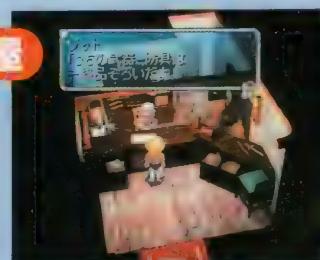
▲冒険に役立つスキルを売っている特殊な店。ここでスキルを買えばSP(スキルポイント)を消費して、スキルを覚えることができるのだ。

宿屋



▶一晩泊まってHP・MPを全回復できる施設。HP0の戦闘不能状態も回復できる。

道具屋



▶冒険の助けになってくれるアイテムを売っているお店。露店のような道具屋もあるぞ。

武器屋



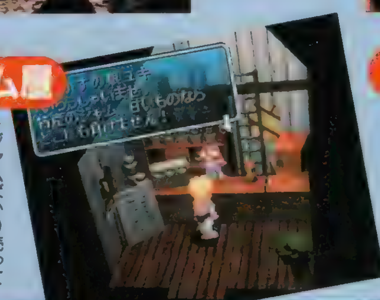
◀武器や防具などの装備品を取り扱うお店。より強い装備品を買った場合、自動的に装備されるぞ！

レストラン



◀食事をすることはできないけれども、食材を購入できる。食材はスキルで修得する「調理」で使うのだ。

ジャム屋



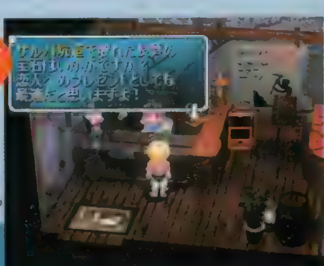
▶ジャムばかり売っているお店。HP回復のジャムやシビれるジャムなど種類はさまざま。

酒場



▶憩いを求めて大人が集まる場所。いろいろな情報が聞けるぞ。

ジュエリーショップ



▶アクセサリーや鉱石を売っている。鉱石はアイテムクリエーションに必要だ。

惑星エクスペルはまだまだ広い!

一風変わった あんな店 こんな店



左のページで紹介したお店はまだまだほんの一部。このゲームの舞台となる惑星エクスペルがどのくらいの広さなのかは詳しくわかっていないけれども、ほかにもたくさんの街があり、多種多様の店が存在するのだ。中には、見るからにユニークな内装の店や、何に使うのかわからないような品物を扱っているヘンな店まであるぞ。どんな店があるのか、発売後にキミ自身の目で確かめてみよう。

もしかしてブティック？



▶ここではローブやアクセサリーなどの防具を売っているのだろうか？ 奥に試着室もあるってことは、女性専用の物も売ってるかも。

おいしそうなパンがいっぱい!



◀ズラリと並べられたキツネ色に焼き上がったパンの数々。この店では、やっぱりパンしか売っていないのか……。

中華料理店みたいだけど……!?



▶見るからにオリエンタルな装いのお店。売っている物も中華風なのかな？

電撃独占

キャラ紹介もついに2ケタ! 10人目は獣耳の少年!?

紋章兵器の開発を手掛ける天才少年

CHARACTER FILE⑩

レオン・D・S・ゲーステ



弱冠12歳でありながら、大人たちに交じって紋章兵器の研究に携わっている天才少年。世の中を冷めた目で見ており、自分は誰よりも優れた人間だと自負している。そのため、ときには平気で大人を見下した態度を取ることもあり、研究員の間では「可愛気のない子ども」と陰口を叩かれている。知能や能力は超人並だが、山や海に連れていくと表情を輝かせてはしゃぐなど、精神年齢は年相応らしい。

Character Profile

[illegible]	12歳(地球暦で11月25日生まれ)
[illegible]	135cm・36kg
[illegible]	円周率の暗唱(現在238万ケタ)、暗算、暗記、紋章術
[illegible]	仕事の後のホットミルク(夏場はアイスクリーム)
[illegible]	仕事、両親
好きなタイプ	まだ子どもなのでわからない
[illegible]	オセロ、チェス
[illegible]	「そんなこともできないの？ 僕なら今日中に終わらせちゃうね」

戦闘スタイルは紋章術中心

戦闘時には、得意の紋章術による多彩な攻撃で敵を翻弄する。だが子どもゆえに非力なため、直接攻撃には全然向いていない。敵に近付かれてしまうと何もできず、手にした本で必死にモンスターを殴る。パーティを組むときは、彼をかばうようなフォーメションを取るといいだろう。

どきどきポヤッチオ

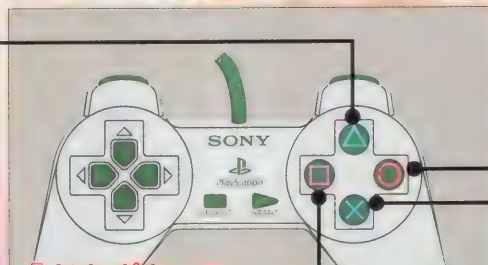
王様もいなければモンスターもいない、架空の村プエルコルダンでの「生活」をシミュレートした異色ゲーム『どきどきポヤッチオ』。ただ歩き回るだけで楽しいこのゲームのシステムを、徹底検証!!

どきどきポヤッチオ

9月(予) RPG ▶¥5,800 ▶キングレコード ▶MC(ブロック数未定)

何もかもリアルタイムで進行していくプエルコルダンでの生活は、現実の世界と同様、何が起こるかわからない。それぞれ独自の生活パターンに従って生きる魅力的な住人たち。偶発的、かつ連鎖的に発生していく日常的なイベントの数々……。同じプレイは二度とできないこの仮想空間での生活は、必ずや心に残る想い出になってくれるハズだ。今回は、初めてプエルコルダンを訪れる人のため、具体的な操作方法を紹介。あなたのプエルコルダンでの生活を、しっかりナビゲーションするぞ。

もうこれで迷うことはない! プエルコルダンの歩き方



『どきポヤ』の主人公の生活方法

△システム

システムメニューの呼び出しはこのボタン。ポケットに入れたアイテムを使う「ポケット」と、これまでに手に入れたキーワードを参照する「キーワード」の、2つのコマンドを使うことができる。とくに「ポケット」は、食料を食べたり、ほかの人に物をあげるために手に持ったりするときにも使うので、非常に重要なコマンドとなっているぞ。



◀種類ごとに収められている。



▶配達物を渡すときは「取り出す」のコマンドで。



▲手に入れたキーワードの一覧が見られる。キーワードは会話によって増えていく。

□オイッス

知人に会ったときや、話しかけたいときはこのボタン。右手を大きくあげて、元気良く挨拶しよう。「オイッス」はプエルコルダンでの公式挨拶なのだ。ただし、ちゃんと相手に見える位置でやらないと意味がないぞ。



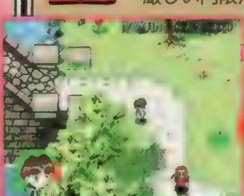
▶相手の向きや距離によっては、気付かない場合も。



◀知人に会ったらまず挨拶！

CHECK 1 村の中は常に時間が流れている!

村では常に時間が流れており、主人公には厳しい門限がある。いつまでも遊び回ることはできないのだ。夜10時になると強制的に家に戻されてしまうので、遠出は計画的に！

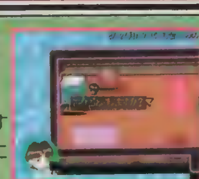




▲▶ぐずぐずしていると、アッと言う間に時間が経ってしまう。ちなみに会話中は、時間は止まっているぞ。

CHECK 2 体力に注意! 人間歩いていれば腹も減る!

時間があるからといって、無限に歩き回れるワケではない。歩いていればお腹も空くし、体力も消耗するのだ。非常用の食料は常に持っておこう。



◀体力は寝ることで回復するぞ。



★住民との正しい付き合い方★



◀ゲーム内でも、難しい人間関係に悩まされることに!?

住民たちはそれぞれ主人公への感情度を持っており、これは主人公の取った行動で変化していく。その感情度によって態度が変わってくるので、表向きの言動には十分注意しよう。また、住民同士にも複雑な人間関係があるので、あちらを立てればこちらが立たずと、なかなかひと筋縄ではいかない。ここでは簡単な相関図を紹介するので、人付き合いの参考にしよう。



○取る・話す

他人に話しかけるときや、落ちているアイテムを拾いたいときにはこのボタン。もちろん、メニュー画面や会話での選択肢で決定するときもこのボタンを押すのだ。ゲーム中で、もっとも活躍することになるぞ。また、アイテムを持った状態で他人の前に立ち、このボタンを押すと、持っているアイテムをその人にあげることができる。これは重要なことなのでよく覚えておこう。

取りたいものの前で○ボタン

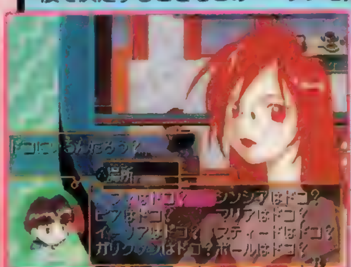
◀欲しい物があったらすかさず◎で拾おう。







◀◀ポケットにしまいたいなら⊿、他人にあげるならそのまま◎だ。



◀他人の前で◎を押せば、そのまま会話モードへ。

×ダッシュ

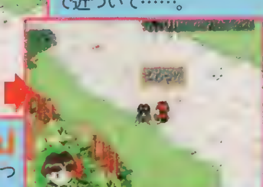
✚キーを組み合わせることで、ダッシュすることができる。プエルコルダンは非常に広い村なので、ちまちま歩いていたのでは、あまり遠くにいくことはできないのだ。ただし、ダッシュ中はお腹が減りやすくなるし、体力の消耗も大きくなってしまう。あまり無理は禁物だぞ。

★わざと他人を転ばせるときは?★



目前から……

◀まずは、相手の目の前まで近づいて……。

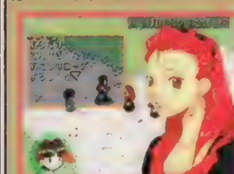


いきなりダッシュ!

▶いきなりダッシュでぶつかれば、相手は転ぶ。

CHECK 3 住民は自分の意志で生活している

村の住人は、独自のタイムテーブルに従ってそれぞれがリアルタイムに行動している。常に同じ場所にいることはないのだ。気になる人がいたら、その人のスケジュールを把握しておこう。


▲気になる人を見つけたら。


▼つけ回して(!?)行動をチェックしよう!

CHECK 4 アルバイトを怠ってはダメ!

主人公は、パン屋でのアルバイトが目的でこの村に滞在している。少々怠けるくらいなら許されるけど、あまりに度が過ぎると、クビにされて村を追い出されてしまうのだ。決してマリアねえさんを怒らせないように!!





▲指示通りにパンをお届け。◀材料の買い出しも仕事だ。



恐怖の帝王が棲む魔の地下迷宮へ……

世界中を熱狂させたRPGが、ついにPSに登場！

地下迷宮に待ち受けるのは、おぞましい姿をしたモンスターたちと、"恐怖の帝王"ディアブロ。ネットワークゲームとして一大ブームを巻き起こしたダンジョンRPGが、いよいよPSでプレイできるのだ！

-ディアブロ-

DIABLO



アイテム＆魔法を駆使して地下迷宮を突き進め！



'97年にパソコン版として発売され、瞬く間に全国のパソコンユーザーを熱狂させたダンジョンRPGが、PSで発売されるぞ！　タイトルの「DIABLO」とは、人々の体を支配し思うがままに操る"恐怖の帝王"の名でもある。プレイヤーは、その邪悪な野望を阻止すべく、ディアブロが潜む地下迷宮へと乗り込んでいくのだ。地下の奥深くまで続く迷宮内では、ディアブロに操られたモンスターたちとの戦闘が待っている。これらはすべてリアルタイムで行われるが、もし装備品が弱く、レベルも低い状態で敵の群れに突っ込んでいったら、一瞬でゲームオーバーになってしまうだろう。より強い敵を倒すためには、数多く用意されたアイテムや魔法を駆使して戦略的な戦い方を身につけつつ、キャラに経験を積ませてレベルアップを図ってゆくことが重要となってくるのだ。それによってダンジョンのさらに奥へと進んでいけるようになる……これこそが「DIABLO」の醍醐味なのだ。

『DIABLO』はこう進む！

ディアブロの棲むダンジョンは、トリストラムという町の地下に存在する。ダンジョンでアイテムを収集し、町ではこれを売買して装備などの強化を図る。これを繰り返して、冒険を進めていくのだ。

トリストラムの町

行ったり　来たり…

地下ダンジョン

CHECK 1 パソコン版大人気の要因となった「協力プレイ」も可能に!!

パソコン版『DIABLO』が人気を呼んだ大きな理由は、ネットワーク上で同時に複数の人間とプレイできたところにある。そして、このPS版でも協力プレイはもちろん、アイテム交換や育てたキャラを競わせたりすることができるぞ！



◀PC版では、世界各国の人々とネット上で同じプレイ空間を共有できた。

DIABLO -ディアブロ-

7 9 RPG	▶¥5,800　▶エレクトロニック・アーツ・スクウェア
	▶MC(2~14ブロック)、▶2P同時プレイ可

『DIABLO』の魅力はこの2大要素にある!

何もディアブロを倒すことだけが、このゲームの目的ではない。モンスター討伐、迷宮探索、アイテム収集、町人の依頼の解決……などなど、プレイヤー独自に目的を持ってプレイすることだって可能なのだ。ここでは「DIABLO」の魅力をより深く理解してもらうために、本作の2大要素、地下ダンジョンとトリストラムの町を紹介する。ダンジョンにはどんな危険が待ち受け、また、町では具体的にどんなことができるのか？　じっくりチェックしてほしい。

DUNGEON —地下ダンジョン—

おぞましい魔物たちと罠が待つ恐怖の迷宮

町外れにある修道院は、地下深く続くダンジョンへの入口……その内部は、ディアブロが生み出した邪悪に満ちたモンスターたちがうごめく、悪夢のような世界だ。あちこちに仕掛けられているトラップも、ここへ下りて来た者を死に追いやる。しかしまた、危険を補って余りあるほどの貴重なアイテムが、この迷宮に隠されていることも事実だ。次々に襲い来る敵を粉砕し、究極のアイテムを入手しながら、奥へと進め！



▲ダンジョンの奥深くに行くと、このような巨大モンスターも出現する。魔法を使う敵も増え、常に死の危険がつきまとうのだ。

MONSTER ●モンスター

魔法を使う、毒を吐くなど、モンスターのタイプはバラエティ豊か。敵にあわせた戦法をとることも重要だぞ。



▶毒を吐くモンスター。集団で襲ってくる場合は、群れのなかにボスがいる場合が多い。



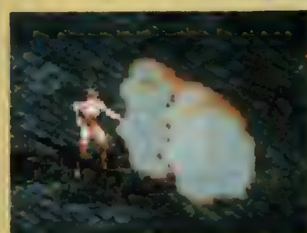
▶現在の装備も、ひと目でチェックできる。

ITEM ●アイテム

装備、ポーションなどのアイテムは、主にモンスターの死体や、宝箱から入手できる。なかには魔法の効果が付いたプレミアムアイテムや、めったに出現しないユニークアイテムも存在。強力なアイテムが手に入れば、その後の冒険も楽になるぞ。



▲ダンジョンで入手したアイテムは、荷物入れに入る。持てるアイテム数に制限があるので、必要なものだけ持っていこう。



▲樽を壊してみると、まれに爆発することがある。序盤ではかなり危険なトラップだ。

TRAP ●トラップ

トラップは扉や宝箱に仕掛けられている。矢や魔法が主人公を襲い、そのダメージもさまざま。HPが低い状態だと、命を落とすことも…。

TOWN —トリストラムの町—

残虐な魔物に怯えつつひっそりと生きる人々

魔法ショップの魔女や、マジック付きのアイテムを鑑定する男性、先にお金を払わないと品物を見せない少年クートなど、個性的な人物がトリストラムに住んでいる。アイテムの売買をしたり、体力を回復してくれたりと、彼らは冒険には欠かせない存在なのだ。



クリズウォルドの鍛冶屋

かつての戦士グリズウォルドが経営している店。アイテムを修理してくれるだけでなく、武具も売買している。

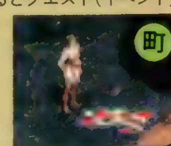
治療師ペピンの家

無料でHPを回復してくれるペピンの家。ヒーリングポーションや回復系の巻き物も売っている。



町中でクエストが発生!!

人々に話しかけるとクエスト（イベント）が発生することもある。迷宮に行き、依頼をこなせば、貴重なアイテムがもらえたりするぞ。



▶薬を探してほしいとの依頼を受け……



▶ダンジョンへと赴き、目当ての薬を持つというモンスターに戦いを挑む!!

CHECK 2

プレイヤーキャラはタイプの違う3人のなかから選べる!!

プレイヤーの分身となる主人公は、右の3タイプから選ぶことができる。それぞれ初期能力や、成長の仕方、得意な武器など、さまざまな特徴があるため、ダンジョンでの戦闘法もまったく異なるものになるだろう。

WARRIOR —戦士—

STR（強さ）とHPを高レベルまで伸ばせる。剣や斧、棍棒での戦いを得意とし、接近戦で活躍する。その分、魔法の適性は低く、詠唱速度は3人のうちで一番遅いという欠点がある。



ROGUE —盗賊—

DEX（素早さ）の伸びが期待できるローグは、弓による攻撃が得意だ。STR、MAG（魔法）の成長も平均的なので、剣や魔法での戦いもこなせる万能キャラクターと言える。



SORCERER —魔術師—

早くからいくつもの魔法を覚えられ、詠唱速度も抜群に速い。MAGが飛び抜けて伸び、マナ量（MP）も多いので、戦闘は魔法がメインになる。ただし、HPが低く、杖以外の武器の振りは遅い。



パズルゲームの イイトコ取りだよ。

アナログコントローラ DUAL SHOCK 対応

PuchiCarat™

ボールを打ち返して、ブロックを壊し、ちぎって落とす、新感覚のアクションパズルゲーム。カンタンそうに見えるけど、なかなか奥が深いんだ。
●ゲームプレイヤーは、12人のキャラクターの中から選べます。●ゲームモードは「うでだめし」「おはなし」「たいむあたっく」「2人たいせん」「ずんずん」の5モード。●ピンチやチャンス時にキャラクターが楽しいおしゃべりをします。

7月2日発売予定！ フレイステーション用ソフト 価格4,800円（税別）



パズボブ・シリーズに最強の4番打者登場!!

パズルボブル4

アナログコントローラ DUAL SHOCK 対応

PUZZLE BOBBLE 4™

"滑車"、最強の敵"デビルン"の登場で、面白さますますヒートアップ。ひたすら消しまくる反射神経に加えて、バランス感覚が勝負のカギだよ。
●ゲームモードは「ひとりでパズル」「ひとりで対戦」「ふたりで対戦」の3種類。●パズル面は驚異の540面。9人のキャラクターから好きなキャラが選べます。

8月発売予定 フレイステーション用ソフト 価格4,800円（税別）



プレイステーションラインナップ



Gダライアス
メーカー希望小売価格
5,800円（税別）



サイドバイサイドスペシャル
メーカー希望小売価格
5,800円（税別）



まじかるでーと
メーカー希望小売価格
5,800円（税別）

THE BEST **レイストーム**
メーカー希望小売価格2,800円（税別）

パズルボブル3DX
メーカー希望小売価格4,800円（税別）

THE BEST **パズルボブル2**
メーカー希望小売価格2,800円（税別）

アルカノイドリターンズ
メーカー希望小売価格4,800円（税別）



T-14423G
SEGA SATURN
SLPS-01463
PlayStation
いざ、剣と魔法の世界へ。
2人同時プレイ・
途中参加可能！
敵・ボスキャラクターや、
オリジナルダンジョンの入った
「オリジナルモード」付き！
「モンキーモード」付き！
アクションシューティング
SOL DIVIDE
ソルディバイド
■セガサターン専用ソフト ■プレイステーション専用ソフト ■アクションシューティング（1～2人用）
SEGA SATURN／PlayStation
'98年7月2日(木)同時発売予定
価格5,800円(税抜)
©1997,1998 PSIKYO SALES BY ATLUS
彩京 PSIKYO
ATLUS×ファミ通 攻略本案内
「REBUS公式ガイドブック」
CB'S PROJECT著/JK·VOICE著
好評発売中！
A5判 本体1,200円
「ダークメサイアのすべて」
7月17日(金)発売予定
A5判 価格未定
アトラスレーベル ゲームミュージックCDリリース予定
「デビルサマナー ソウルハッカーズ オリジナルサウンドトラックス<完全収録盤>」
好評発売中！
(2枚組)税込価格3,873円
「デビルサマナー ソウルハッカーズ ハイパーリアレンジ」
好評発売中！
税込価格2,854円
「レブス<オリジナルサントラ&クラシカルアレンジ>」
好評発売中！
(2枚組) 税込価格3,873円
●表示定価は本体価格となっております。 ●本製品はお近くの書店でお買い求めください。
流星野郎のGAME MAX！
■TBSラジオ 954KHz
毎週日曜・深夜／25:30～26:00
■ラジオ関西 558KHz
毎週金曜・夜／22:30～23:00
ON AIR!
アトラスFAXステーションサービス
ファンキーネット 03-3258-0753
ファクシミリから電話をかけ、音声ガイダンスにしたがってください。
アトラステレフォンサービス 03-5261-2356（毎週月・水曜日 15:00～18:00祝祭日除く）
インターネットアドレス http://www.atlus.co.jp/
■スタッフ募集中！ 1.ゲームデザイナー 2.プログラマー 3.キャラクターデザイナー
管理部総務課 TEL 03(5229)7115
ATLUS
株式会社アトラス
〒162-0825 東京都新宿区神楽坂4-8

攻略Station

ゲーム最新情報&攻略ページ!

How to win



ダブルキャスト
双界儀
落ちゲーやろうぜ!
ヒロインドリーム2
PuchiCarat
みつめてナイト

イラスト／伊藤勇太

ダブルキャスト

1本のストーリーダイジェストから7本のエンディングを導き出す、大サービスの『ダブキャス』講座!

発売中 AVG ▶¥4,800(CD2枚組) ▶SCEI ▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

¥4,800という低価格ながら、下手なOVAよりも濃いシナリオと、長い再生時間。SCEIの底力を感じますね〜。これまで「ギャルゲー」に偏見を持っていた人、サウンドノベルが好きな人、そしてやっぱり「ギャルゲー」が好きな人……など、ちょっとでも食指が動いたら、ぜひぜひプレイしてみてください。損はさせませんよ。また、プレイしていて疑問に思ったこと、美月ちゃんへのファンレターなどもお待ちしてま〜す!（袋）

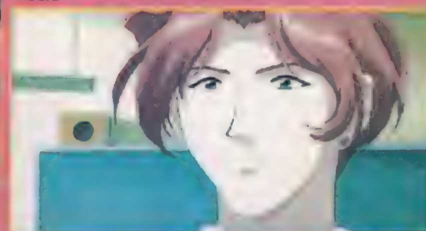
待望の攻略編開始! 目指せ 100%クリア!

ついに発売となった「やるドラ」第1弾、『ダブルキャスト』。アニメーションとAVGが融合した、ゲームの新たな可能性を示す作品として、本誌でもこれまでに紹介してきた。攻略編の第1回目となる今回は、基本的なシステムをもう1度見直すとともに、本作の核となる分岐について詳しく解説。27本あるエンディングの中から、その7本へと導くヒントを紹介していくぞ。ただ、忘れてはならないのが、「やるドラ」の楽しみは、〝自分が主人公としてドラマを体感することにある〟ということ。この攻略がすべてと思わず、自分のプレイの、違う可能性の1つとしてとらえてほしい。



▲ゲームをクリアすることでなく、〝その過程をいかに楽しむか〟が、「やるドラ」最大の楽しみなのだ。

▼ヒロイン・美月を始め、個性的な登場人物のセリフや心境の変化の1つ1つなどにもぜひ注目しよう。



SYSTEM編

まずは基本システムのおさらいから

ここでは『ダブルキャスト』をプレイする際の基本となる、3つのシステムを紹介しよう。操作自体は非常にシンプルなので、すぐに覚えてしまえるはずだ。

1:主人公の行動を選択してストーリーを進めよう!

主人公（＝プレイヤー）視点で進んでいくこの作では、ストーリーの要所要所で主人公の行動が求められることになる。その行動は2〜4個の選択肢から選ぶことになり、それぞれの選択に対して個別のリアクション（分岐）が用意されている。選択によっては、大きくストーリーが変化してしまう場合もあるのだ。

各選択肢は2〜4個!

▼▶各選択肢に対応した個別のリアクションが用意されている。



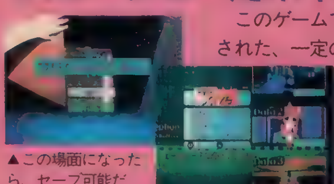
check あと戻りは不可!

現実の世界と同じく、このソフトでも〝自分の行動のやり直し〟は基本的に不可能となっている。1度行動を選んでしまってからのキャンセル機能や、「1つ前の選択肢に戻る」などの機能は一切ないぞ。セーブも一定間隔のみ（「2」を参照）。選択は慎重に行おう。



名前以外の記憶を持たない少女

2:セーブは一定ポイントで行われる



▲この場面になったら、セーブ可能だ。

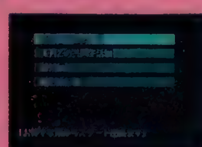
このゲームでは、ストーリーの途中に用意された、一定のポイントでしかセーブはできないので注意しよう。ゲームに慣れて、ある程度展開が読めるようになるまでは、セーブポイントごとにセーブするクセをつけておこう。

check データの上書きには注意しよう

「3」で紹介している達成率アップのためにも、上書きセーブは重要なこと。ただし、リプレイデータも上書き（常に最後のセーブ時のモノを再生する）されるので、大切なリプレイデータは別個に保存しておこう。

3:達成率ってナニ?

セーブ時などに現れる達成率は、ゲーム中のシーンを何%見たかを表す数値。一定値まで高めると、選択肢などが増加する。



◀達成率が上がれば、開始地点も選べる。





同じシーンでも変化が!?

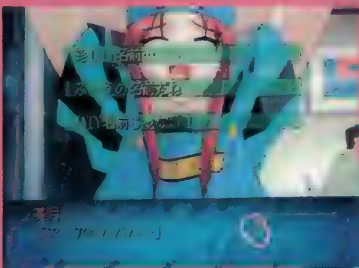
赤坂美月

CHARACTER FILE 1

本編のヒロインである記憶喪失の少女。自分を〝ボク〟と呼び、ボーイッシュで少しガサツな面もあるが、明るく元気な性格である。

STORY編 気になる選択肢を徹底チェック

それでは攻略本編に入ろう。ここでは、その章に隠された"謎"の読み方、ストーリーダイジェスト、分岐に関わりそうな要チェック選択肢の3つについて解説していくぞ。



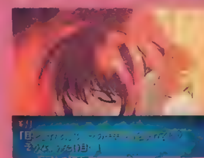
◀今回のストーリー及び、各章で攻略している選択肢などは、基本的に1回目のプレイを対象にしている。特に注釈のないモノに関しては、1回目のプレイから（選択肢が）現れると考えて欲しい。



▶ゲームの性質上、繰り返しプレイは必至。章ごとや、エンディングごとなどでセーブデータの管理をしておけば、セカンドプレイがぐっと楽になるぞ。

●今回は「バッド」の1パターンを基本にストーリーを展開

「ダブルキャスト」には、グッド・ノーマル・バッドの3段階に分けられた27個のエンディングがある。ここでは、その中からバッドエンドの1パターンを紹介しよう。バッドとはいえ、1つの完結した物語になっているし、なによりここから派生するエンディングは多い。このプレイを参考に、多くの結末を見て欲しい。



◀本編の謎の一端に触れることができるぞ。

●各セーブポイントごとにCHAPTER(章)分け

セーブポイントが一定ごとにある、というのは前述の通り。今回の攻略では、セーブポイント～次のセーブポイントを1つのCHAPTER（章）として解説していくぞ。なお、各章にあるタイトルは、編集部で勝手に付けたものなので注意しよう。

CHAPTER1 「美月との出会い」 まずは気楽に会話を楽しもう！ —繁華街～ファーストフード店—



◀目を覚ますと、そこには見知らぬ（美）少女が。

美月との出会いのシーン。謎といえば、美月の記憶喪失の理由や主人公が倒れていたわけ……など、ありすぎるほどなので、最初は深く考えずに美月の話を聞くことに専念しよう。ただ、1つ注目しておきたいのは、美月が名前だけを覚えていた事実。美月自身、「それが自分の名前か自信はないが、強烈に覚えている」というだけあって、彼女にとってよほど因縁深い名前であることは間違いなさそうだ。そして、彼女が"美月"と名乗ったとき、この「ダブルキャスト」のストーリーは始まるのだ。

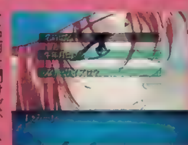


◀名前以外の記憶はないというが……。

ストーリーダイジェスト

繁華街で酔いつぶれた主人公を介抱してくれた、見知らぬ少女。お礼に、と誘ったファーストフード店で、彼女は、「自分には名前以外の記憶がない」という。路頭に迷う少女を、自分の家へと招く主人公だが……。

この選択肢に注目！ 美月に優しく接しよう

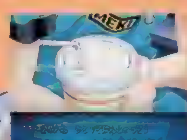


▶名前を聞けば、ストーリーが進むぞ。

この章の最初の部分でも書いたように、難しい選択肢というのはない。初プレイではどれを選んでも、美月を家に連れて行くことができるので練習のつもりでいろいろ試してみよう。美月に、**住所・スリーサイズ・生年月日**を聞くところでは、どれか1つを選べば、次の選択で**名前を聞く項目**が現れるので、早く話を進めたい場合は、全部を聞く必要はない。ただ、初対面の女性に**スリーサイズを聞く**のはとても失礼。特に、2回目以降のプレイでは、それが引き金で、バッドエンド直行ということも（最後のエンディングへのヒント参照）……。美月の名前を聞いてあげてね。

CHAPTER2 「共同生活開始!」 初の本格的な分岐あり —主人公のマンション～各飲食店—

この章では、美月の性格について分析できるシーンがいくつかある。まず、美月がバイトを見つけてきたという話。主人公の学生証を細工するなど、女の子にしてはかなり大胆な行動。また、就職先がガソリンスタンドというのも美月の容姿から考えると、かなり意外だ。また、ジュースを回し飲みしようとするところも、「主人公のことが好きだから気にしない」というよりは、異性に対して意識していないというように取れる。ただ、この一連のエピソードは、エンディングにはあまり関係がないと考えた方が良い。



▼こう見えても、美月は結構家事は得意なようだ。



▲何気なく差し出されるストローにドキドキする主人公。

ストーリーダイジェスト

奇妙なノリで始まった主人公と美月の同居生活。その中で、2人は映画へと出かける。館内で、ポップコーンをつまみながら、手にしたジュースを飲む美月。自分ばかり飲んでは悪いと、彼女はそのジュースを主人公に差し出す。主人公は、それが間接キスだと気付き、以後、美月を異性として意識するようになる。その後2人は食事にいくのだが…。

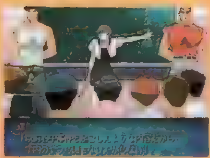
この選択肢に注目！ 食事はラーメン屋にて…？

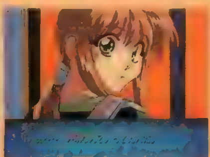
分岐自体は少ない章だが、やはり一番注目したい分岐は、どこへ食事に行くか？　というところだろう。**ファーストフード店、ファミリーレストラン、ラーメン屋**と3つの選択がなされるが、ここで一番注目したいのは**ラーメン屋**。**ラーメン屋**での食事シーンは特に長く、また、「美月はラーメンが好き」「ナイター中継、または精神医学の番組に興味を持つ美月」という2つの事実を得ることができるのだ。もっとも、**ファーストフード店**での食い意地の張りっぷりを見ると、「美味しいモノならなんでも好き」なのだろうと推測できるが……（笑）



▲各場所に、1度は行ってみるといいだろう。

CHAPTER3 「主演女優決定！」｜ついに事件発生！
―映研部室～主人公のマンション―


▲映研は、主演女優がいないことに頭を悩ませていた。


▲暇な女の子……ということで、美月を誘う主人公。

美月の「記憶喪失」をしばし忘れて、ラブコメのようなノリで進んでいた話が一挙に急展開。何者かが、美月を付け狙うようになる。やはり犯人は、美月の過去に関係のある人物と考えるのが妥当だろう。だが、「美月が映画制作に参加してから事件が発生」、「主人公の家の電話番号を知っている」という2点から考えると、犯人は結構身近なところに居ると考えた方が良い。


▲美月を襲う謎のオートバイ！　なぜ、彼女が狙われるのか!?

ストーリーダイジェスト

主人公の所属する映研は、封印された伝説の台本「かこひめの寝屋」を映画にするため、主演女優を募集中。そこで、主人公の推薦のもと、部外者ながら美月が主演女優の座に着いたのだった。だが、美月の映画デビュー（？）が決まった直後、彼女は暴走したオートバイにひかれそうになる。その後、主人公の家に1本の脅迫電話が掛かる。内容は「あの女には関わるな」というものだった…。

この選択肢に注目！

美月に好意を示そう

この章も選択肢数は少ない。だが、そのどれもが重要な意味を持っているのだ。特に美月に対しての対応は、今後のストーリー展開に大きく関わってくる。例えばスーパーで買い物をするシーン。映画の主演男優・佐久間に口説かれた（？）ことを嬉々として語る美月に、**なに！**　とやきもちを妬くか、**ふ〜ん、あっそ…**と興味を示さないか、という選択がそれに当たる。会話そのものは他愛もなく、その後の変化も大差ないように思える。だが、美月が主人公をどう思っているかはともかく、主人公が美月に好意を示すか否かは、ストーリー分岐のポイントとなる場合が多いのだ。


◀画面には現れない変化もあるのだ。

CHAPTER4 「生きてるハズがない!?」｜美月の過去に触れるチャンス
―ロケ地（墓場）～主人公のマンション―


◀初撮影。美月の意外な演技の才能が発揮される。


▶オートバイ男、再び！　奴の真意は何なのだろうか？

美月が襲われる理由は、この時点では全くの謎。可能性として考えられるのは2つ。1つは映研の台本「かこひめの寝屋」が原因とする説。この映画の完成を望まない犯人の、嫌がらせの可能性だ。もう1つは、美月の過去に何か原因があるとする説だ。この章で再び美月を襲ったオートバイ男は、「お前なんかが生きているハズがない」というセリフを残して消えた。そこから推測すると、美月とその男は、過去に面識があるということになる。男の言葉が本当だとすれば、ここにいる美月は？

ストーリーダイジェスト

過去に同じ作品を撮影中に、死亡した女優の墓参りも済み、映画の撮影がクランクインした。美月は初めて役者をするとは思えないほどの名演技を見せ、初日は無事に撮影終了。一行は、飲み屋で打ち上げをする。だが、その帰り道、美月はまたも謎の男からの襲撃を受けてしまう。幸い怪我はなかったが、美月は自分の存在そのものを疑い始める。

この選択肢に注目！

さて、どうする…？


▶彼女のことを一番に考えたら当然……。

初めてのロケ地であるお墓に、「来た覚えがある」という美月。彼女の身を考えているのであれば、少しの手掛かりでも見逃さないようにしたい。**撮影後に探してみる**のもいいだろう。意外な真実が見えてくるかもしれない。また、撮影後の飲み会の帰り、後ろから追いかけてくる美月を邪険に扱わないこと。美月に嫌われたいのならともかく、男なら冗談だとわかってはいても構ってあげる器の大きさが必要だろう。また、逆に「今まで冷たくしちゃったかな？」という場合も、ここぞとばかりに優しく対応してあげれば、名誉挽回ができるかもしれないぞ。

CHAPTER5 「映研撮影旅行へ」｜閑話休題
―主人公のマンション～船上―

ストーリーダイジェスト

オートバイ男の襲撃の一件以後、大した事件も起きずに、映画の撮影も快調に進んでいる。ある夜、主人公の家に映研部長の遙から電話が入る。彼女の話によれば、どうやら主演男優の佐久間が左手を骨折し、映画の撮影は不可能になったらしい。そこで遙は、無理矢理主人公を代役に立てる。そして、映研一行は映画のラストシーンを撮るために、遙の別荘のある島へと撮影旅行に出かけるが……。

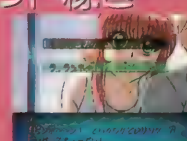
ここで一気に疑わしくなるのが、映研の主演男優・佐久間の存在。彼が怪我をしてから美月への嫌がらせが一時中断したことや、前章で例のオートバイ男は、逃走時主人公の投げた空缶に当たりコケた（これが原因で骨折？）ことなどから、オートバイ男＝佐久間とは考えられないだろうか？　また、怪しいと言えばもう1人、部長の遙も挙げられる。彼女が主人公の家に電話してきたとき、主人公のマンションの下から2人を監視していた女性は、遙によく似ていた。だが、もしそうだとしても、佐久間と遙の行為には一体どんな理由があるのか？


▶撮影の合間の一コマ。美月への嫌がらせも、収まったようだ。


▲移動中の船で大宴会……本当に大丈夫なんだろうか。

この選択肢に注目！

部長へのポイント稼ぎ


▲動機が不純でも、やる気を見せるのは良いことだ。

ストーリー的には進展があっても、選択肢的には変化の乏しい章。強いてここで注目するなら、部長・遙との会話シーンだ。「主人公の美月への対応」と同じく、「遙への対応」もシナリオ分岐のポイントとなる。遙は、それなりに主人公に期待しているので、役が回ってきたときにも**ラッキー！**　と、やる気のあるところを見せれば、彼女の好感度もアップ。この章だけに限らず、遙のポイントを稼ぎたければ、素直でマジメな後輩を演じることだ。そうすれば、遙は主人公に目をかけ、いざというとき力になってくれるだろう。

CHAPTER6 「撮影快調!(一部除く)」 美月の名演技を堪能しよう ―ロケ地(島)―

とても素人とは思えない名演技を見せる美月……。前の章でもその実力は発揮されていたが、ここでは改めてその演技に注目してみよう。もしかしたら、彼女は記憶を失う以前に、演劇に関係のある仕事をしていたのではないだろうか？　または、「何かを演じ続けなくてはならな状況」に立たされていたとも考えられる。現在の美月は、役を演じることを純粋に楽しんでいるようであるが、それが記憶を取り戻す何らかのきっかけになればいいのだが……。



▲まるで別人のように演技に入る美月。



▲思わぬシーンに、主人公は大興奮？

ストーリーダイジェスト

島へ着き、休む間もなく撮影の準備に入る主人公と同期の新人・二村。彼はどうやら、今回のシナリオに興味があるらしく、しばらく主人公との会話に花を咲かせた。そうこうするうちに、撮影も開始。海での美月のシーンは滞りなく進み、あとは主人公と美月の2人のシーンを残すのみとなった。緊張する主人公、だが無情にもシーンは進み、美月はいつも通りの演技で主人公のセリフを待つ。だが、緊張の極限にまで達した主人公は、その場で鼻血を吹いてしまう……。

この選択肢に注目！

二村と何を話そう？

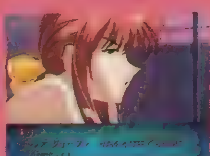


▲一見、何でもなさそうだが、実は重要。

撮影の準備をしながら、主人公と二村が会話するシーン。実はここには大きな分岐へのポイントが隠されているのだ。まず最初の選択、シナリオの話を続けるか否かでは、美月の事件を解決したいなら**話題を変える**方が無難。そのあとに聞かれる、美月との関係は、本当のことを正直に言った方がいいだろう。もっとも彼女だと自慢したい気持ちもわからなくもないが（笑）……。今回の攻略においては、どれを選んでも大差はない。また、前章でも書いたが、遙の機嫌を損ねたくなければ、お呼びが掛かったときに**ハイ！**　と元気よく応えるように。

解説 マルチストーリー…その分岐の仕組みを検証

ここでは分岐の仕組みをイメージ的にとらえてもらうために、2つのタイプに大別して説明しよう。まずタイプ1、A地点での選択（または判定）により、アとイの2つのメッセージに分かれ、直後にBというシーンに連結するパターン。この場合、アとイでは見た目に大きな変化はないが、アの後ろにあるように何かのフラグ（ストーリー分岐の基準となる）が変化することがある。主に登場人物に対する受け答えなどが、コレに当たる。タイプ2は、Aでの選択（判定）後に続くシーンそのものが変化するパターン。フラグの有無もあるが、シーンの映像、メッセージが完全に変化してしまうパターンだ。2章の食事などはこれに当たる。では、ゲームの分岐を左右する、フラグ変化のある選択肢はどう見極めるのか？　それは右の囲みで説明しよう。



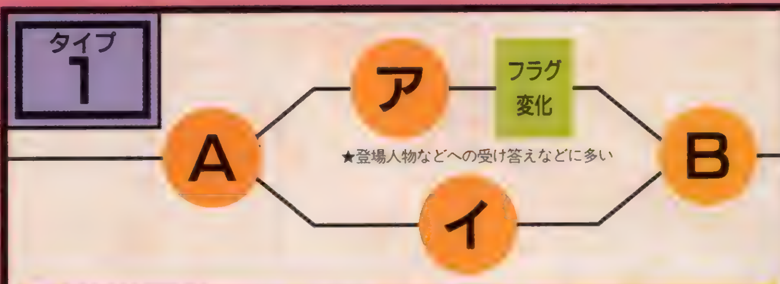
▲分岐（選択）によっては、立っていたフラグがオフになる場合もある。軽率な行動には注意しよう



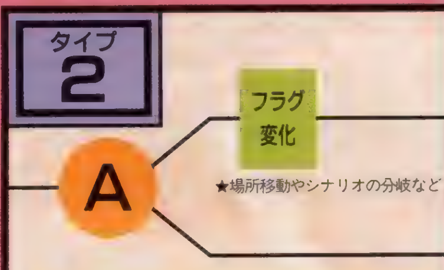
映研部長は頼りになる姉御肌！

篠原遙
CHARACTER FILE 2

映研の女部長。絶大な発言力と影響力を持ち、部員のほとんどは彼女にかしずいている。その実は、後輩思いの優しい先輩である。



セリフ変化の直後、同じシーンに連結



シーン自体が変化

ベストな選択選び…

極端な話、このゲームにおけるフラグは、ほとんどが「好感度」フラグと言える。各章の説明でも述べているように、「相手に対してどういう行動を取ったか」というのが重要視されるのだ。相手が喜んでいるか否かは、セリフや表情から感じ取るしかないが、慣れれば話の流れや相手の性格などからベストな選択を見つけられるようになるはず。そして、その手助けをするためのテキストが、今回の攻略なのだ！

▼ダブルキャスト

ちょっとお休み 公式ファンブックが本編と同時発売！

突然だが、ここでニュース！　なんと『ダブルキャスト』本編発売と同時に、「オフィシャルファンブック」も発売されたのだ。これは、右の3大特典が得られる、ファン必携のCD－ROM付きムックだぞ！

これがファンブックの3大要素

その1●高画質CG集

ゲーム中の名（迷？）場面をスナップした、高画質モードでの美麗CG集。収録枚数もハンパじゃないぞ。ただ、逆に好みの絵を探すのが大変。

その2●名場面ムービー

ゲーム中に使用されたムービー（音声なし）を、自由に再生できるのだ！

その3●特典セーブデータ

なんと、4種のグッドエンドのクリアデータを収録。メモリカードにコピーすればリプレイもOK。これで達成率もアップ！



◆発売中◆¥2,500（税別）
◆ソニー・コンピュータエンタテインメント

CHAPTER7「いったい誰が？」　大きな分岐への前ぶれ…　―別荘入り口～美月の部屋―

再び事件が発生！　今度は主人公をターゲットにしてきた。一歩間違えば“死”という、明らかな悪意が感じられる。これまでの犯人とは別人なのだろうか？　また、美月の部屋に現れたという謎の影も、映研部員しか知らない撮影旅行先を、なぜ知っているのか？　怪しいとにらんでいた佐久間は、この場にいないし……。やはり、すべては事故で、美月の言うように神経がたかぶって幻覚を見たのだろうか？　いや…。

ストーリーダイジェスト

別荘の入り口で、うまく演技ができなかったことを悔やむ主人公と、励ます美月。だが、食事を作るからと、美月がその場を離れた直後に事件は起こった。上から主人公に向けて植木鉢が落下！　間一髪でかわすが、今度は美月の部屋から悲鳴が響く。あわてて駆けつけると、中にはぐったりと横たわる美月の姿が……。

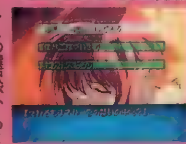


◀やはり、この植木鉢は主人公を狙ったモノなのだろうか。



▶美月の部屋に現れた不審人物。いったいどこから？

この選択肢に注目！
ここでの前フリが後々…



▶この選択が、あとあと響いてくるのだ。

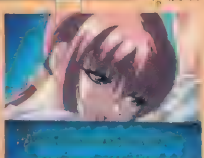
この章には、実に数多くの分岐ポイントが隠されている。まずは、落ちてきた植木鉢に当たって気絶してしまった場合……これは、今までの行動で美月に冷たい態度を取り続けたときに起こる。この章に入ってからでは、もう取り返しはつかないので注意。また、次に重要なのが、部屋で倒れている美月にどう対応するか、という選択肢。欲望（？）に任せて**自分の部屋に呼んだり、平気だろう**と放っておくのはマズい。ここは同じ女性の**部長に任せるの**がいいだろう。この場ではセリフの変化しかないように見えるが、実はしっかりと後々に影響してくるので気を付けよう。

CHAPTER8「それぞれの夜」　典型的なシーン変化型の分岐　―主人公の部屋～各場所―

分岐の説明と多少重なってしまうが、この章では夜中に主人公が出かける先によって、シナリオが大きく変わってくる。ダイジェストではフロ場に向かっているが、外に行ったときには美月と出会い、ちょっとだけラブラブモードに突入するのだ。謎解きや犯人探しとはあまり関係のないエピソードだが、いつもは男勝りな美月が不意に見せる女の子っぽいしぐさ……。ぜひここは、両方（なぜフロ場を見るべきかは、選択肢コラムで説明）のルートをチェックしておこう。イヤな事件が続く中の、ひとときの安らぎである。



◀一生懸命セリフを練習する主人公。その横には眠る二村の姿が…。



▶外に出れば、こんなおいしいシーンに突入することも？

ストーリーダイジェスト

昼間の失敗を気にしてか、主人公は1人台本を読んでセリフの練習をしていた。だが、思うように能率が上がらず、主人公は気分転換にと、大浴場へと向かう。だが、一風呂浴びてサッパリ……どころか、風呂は工事中で入ることができない。落胆した主人公は、再び部屋へと舞い戻ってくる。部屋の中には、同室の二村が、悩みもなさそうに高イビキをかいて、気持ちよさそうに寝ているのだった……。

この選択肢に注目！
あなたはおフロが好きですか？

夜、主人公はどこへ行くのか？　これが、この章最大の選択である。ストーリーダイジェストの方では**フロへと向かった**が、外に出ていればどうなったのであろうか？　実は左でも紹介しているように、美月と出会うことができる。じゃあ、そっちが正解なの？　と聞かれれば、それはイエス……。だが、フロ場にはフロ場の意味があるのだ！　これから何回もこのゲームをプレイして、その度に**フロを選んで**みよう。そうすれば、きっと「外に行かなくて良かった」と思えるシーンが見れるはずだ。繰り返しプレイすることも、分岐の1つと覚えておこう。



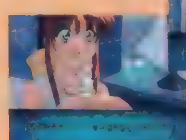
▲初プレイでは、必ず風呂は故障中なのだが……。

CHAPTER9「バレちゃった…」　別居……そして事件再発へ　―主人公のマンション―

以前に起こった心中事件を繰り返さないためにと、撮影中の恋愛を認めない遙。だが、本当にそれだけだろうか？　主人公と美月の2人の仲に対する介入の度合いと、その強行とも言える手段を考えると、どうやら真意は別のところにありそうな気もするが……。そして、美月と別居を始めた途端に再発する、嫌がらせ。それも、ターゲットはまたしても主人公である。戻らない美月の記憶、美月から主人公に移ってしまった嫌がらせ、と不可解な事件はますます混迷の度合いを増す。だが、結末は近付いているのだ…。

▼久しぶりの2人きりに、思わずラブラブモードに突入!?





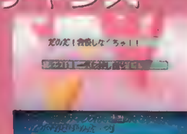
▲遙の陰謀（？）で、2人の同居が白日の下にさらされる。

ストーリーダイジェスト

撮影旅行から戻り、再び2人きりとなる主人公と美月。くつろぐなか、図らずもイイ雰囲気に……。だが、突如そのムードを壊すかのように鳴り響くチャイムの音。それと同時に主人公のＰＨＳにも遙からの電話が入る。仕方なく美月を玄関にやると、そこに待っていたのは遙本人。彼女は2人の同居を認めず、別々に暮らすことを強要するのだった……。

この選択肢に注目！
名誉挽回のチャンス

この章の選択肢でおもしろいのは、自宅に帰ってきた主人公に出す飲み物を「コーラでいい？」と美月が尋ねるシーン。ここで**ビール以外の選択をして、なおかつ最初のデートでラーメン屋に行って**なければ、例の「精神医学の番組」を見ることができる。これはやはり重要なポイントなのだろうか？　また、前章でラブラブしそこねた人は、再びラブラブのチャンス到来！　フロを勧める美月に対して、**「えぇ～っ風呂～っ?」**と大ゲサに驚いてみせよう。逆に前回ラブラブした人が、このシーンで美月にそっ気なくすると、すべてが水の泡になることもあるので注意しよう。



◀あまり、調子にのり過ぎないように。

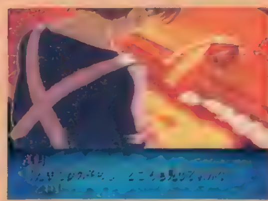
CHAPTER10「ひとつの結末」 これまでの行動が試されるとき

―主人公のマンション～廃病院―

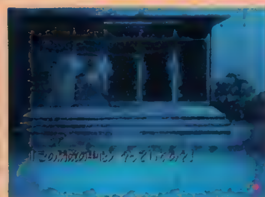
１つのストーリーの佳境。今回追ってきた「ＢＡＤストーリー」では、主人公は廃病院で刺されてしまうことになる。とうとう犯人はわからずじまいだが、犯人の目標が主人公であることはハッキリした。おそらく、この廃病院に主人公が来ることを知っていた人物が、犯人なのだろう。呼び出した佐久間はもちろん、遊びに来ていた美月、バイクを貸してくれた二村なども容疑者になりうるだろう。果たして真相は？

ストーリーダイジェスト

撮影も終わり、主人公のマンションへと遊びに来る美月。編集作業で忙しい主人公のために食事を作りに来たという。だが、その途中、主人公は佐久間から突然の呼び出しを受ける。美月にそれを伝え、待ち合わせの廃病院へ向かう。だが、そこに待っていたのは、刃物を持った人物の姿……それは誰なのか!?



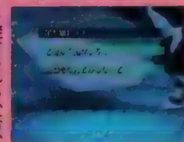
▲久々に主人公の家で食事を作る美月。母性に目覚めた？



▲そんななか、佐久間から謎の呼び出しが掛かり……。

この選択肢に注目！

迫るナイフ!? キミは？



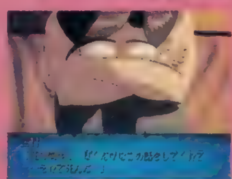
▲避けられるか否かは、キミの行動次第。

廃病院で、謎の人物が突き出したナイフをどうするかという選択。今回のプレイでは**逃げようとした**ために逆に刺されて（死んで）しまうことになったが、この行動だけがすべての要因になっているわけではない。進めかたによっては、無事に逃げられるパターンも存在するのだ。「どこでどうすれば」と明確な答えは書けないが、かなり前の章での行動がカギである、とだけ言っておこう。今回の攻略の中にも、そのヒントも散りばめられているので、あとは自分なりの推理でいろいろなルートを試してみよう。要望が多ければ、次号以降の攻略でもフォローしていくぞ。

解説 今回のプレイから派生するエンディングへのヒント集

7つのエンディングを網羅

ここまでは、ダイジェスト形式で１つのストーリーを追ってきたが、途中にいくつも大きな分岐点があったのは各章の選択肢コラムで説明した通り。ここでは、今回のストーリーから派生する、６つの別エンディングへのヒント集を掲載しよう。このページが、キミの全エンディング制覇の手助けになれば幸いである。



▲バリエーションに富んでいるので、どのストーリーでも十分に楽しめるハズだ。

パターンA

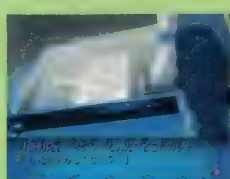
今回の基本ストーリー。主人公がナイフで刺されて死亡、というパターンだ。この結末へは、ここまでのアドバイス通りにやれば、問題ないだろう。注意すべき点は、「美月に優しくし過ぎない」こと。正統派プレイでは必要なことなのだろうが、このエンディングを迎えるためには必要のないフラグが立ってしまうぞ。



▲果たして、主人公を刺した犯人とは……!?

パターンB

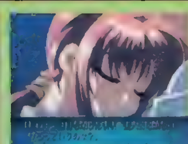
これは、今回の10章以降にもストーリーが続くパターン。10章までは基本ストーリーと同じように進め、10章のナイフの選択肢で**逃げる**以外を選ぼう。そうすれば無事に帰ることができるぞ。その後は遙の進言通りに、美月の看病は彼女に任せ、自分は残りの編集作業に徹すればＯＫ。かなりショッキングな結末だ。



▲このストーリーのラストシーンは映研の部室で迎えることになる。

パターンC

すべての謎が明らかになる結末の１つ。ただし、主人公にとっては悲劇的な結末になるパターンだ。ポイントは、とにかく登場人物に好印象を抱かせること。どれだけ人を信頼するかで、結末も変化するぞ。ただし、最後には一番疑いたくない人物を疑うように。



▲美月とこうなれば、グッドエンドも目前!?

パターンD

これもパターンＢと同じく、10章以降のストーリー。というよりも、パターンＢの派生と言える。廃病院でのナイフの選択は、パターンＢと同様にクリア。その後の遙からの申し出に対して、**自分で美月の看病**をすれば、Ｂとは違うエンディングにたどり着くぞ。また、廃病院で「写真」を拾った場合（Ｂ、Ｄ共通）は、それを遙に見せると、また違った展開になることも……。



▲この美月の安心しきった笑顔は、事件の解決を表しているのか？

パターンE

７章の植木鉢を避けられず、１回目のプレイなら、二村が過去を語るストーリーになる。二村との会話では、シナリオの内容について話すこと、彼の話を信じ過ぎないことが重要だ。また、美月に優しくし過ぎても×。

パターンF

７章の植木鉢を避けられず、かつ２回目以降のプレイならば、遙の別荘で大惨事が起こるこのストーリーに突入。ポイントはパターンＥ同様、美月に冷たくすることと、夜に聞こえてくる悲鳴を調べてみることだ。



▲炎に包まれる別荘……この殺戮劇の果てにはどんな結末が!?

パターンG

これは恐らく全編で最短。１章で美月と出会った直後にすぐ別れてしまうストーリーだ。２回目以降のプレイで、美月との出会いのシーンで失礼なことを言いまくればＯＫ（笑）。ポイントは**スリーサイズ**と**病院**。

クールな仮面のその下は？



佐久間良樹

CHARACTER FILE 3

女性に手が早いと噂のある、二枚目俳優。ゲーム内ではすっかり悪役候補だが、実は頭の切れるマジメな青年のようである。

▼ダブルキャスト

双界儀

いよいよ紫微仙との最終決戦！　今回は一気に最終章までを完全攻略。エンディングは目前だ!!

発売中 A・AVG	▶¥6,800(CD3枚組)　▶スクウェア ▶MC(1〜3ブロック)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

きたきたきました！　ついにきましたよ！　紫微仙との闘いに決着をつけるときが！　1年以上(ゲーム内時間)にわたる長い闘いもここが正念場。もうすでに現世を守りきった人も多数いるとは思いますが、「くっ、この強さ！　俺は紫微仙に勝てるのか?!」という方もいると思います。そんなアナタのために、今回も入魂の詳細マップ付き攻略をお届けしましょう。現世の明日はアナタの双肩にかかっているのです！　（かなり入ってる、ゆかマン）

ついにクライマックス！　紫微仙との最終決戦に挑め!!

残すステージもあと3つ、ここからの攻略はプレイヤーの〝慣れ〟もかなり重要になってくる。✚キー下入れのガードや、高さを調節してのブーストなどの基本的な動作が自由に出せるようになっていれば、どんな強敵も恐くはない！



◀ガードは直接攻撃はもちろん、超級太極弾も防げるのだ。

これが究極奥義〝荒覇吐光線〟だ!!



▲攻撃ボタンを押し続けて、真武居がこのポーズになったらボタンを離して発射だ！

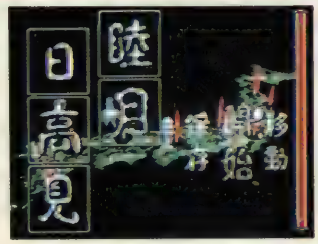
鹿島ステージの後、真武居が習得する究極奥義がこれ。所持者の旺氣を光線状にして相手に叩き付けるこの技は、紫微仙相手に1000以上のダメージを与えるという絶大な威力を誇るかわりに、1回撃つたびに真武居のＨＰを160も消費するという諸刃の剣なのだ。無傷の状態からでも2回撃てば瀕死になってしまうので、五芒醒力で無敵状態になってから撃つのが危険が少なくていいだろう。撃った後は、龍穴や八極天地で体力を回復させることを忘れずに！



▲紫微仙にこのダメージ！　また武器結界展開中は無敵で、ある程度ボスを追尾してくれる。活用せよ。

決戦の前にやり残したことを総チェック!!

これまではクリアしたステージを自由に移動できたが、DISC参の日高見以降はそれができなくなる。つまり、消費した奥義マテリアなどを補給することができなくなってしまうのだ！　そんなわけで、ここでは日高見に入る前にやっておくべきことを徹底チェックするぞ！　準備万端整えておけば恐いものなし（？）だ！



▲日高見での戦いを〝開始〟してしまうと、もう後には退けないぞ！

カケラの回収は万全か!?

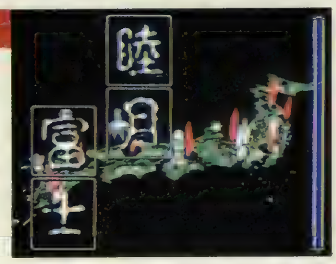


▲カケラの数は、適当なステージに入り、キャラのステータス強化画面で確認できる。

五方輪のステータスを強化してくれる現世の柱のカケラは、強敵との戦いの前には1個でも多く欲しいところ。ここまでに逃さず回収していれば、その数は478個になっているはずだ。通常画面に入って、左上の数字がゼロならそのステージのカケラは完全に回収しているぞ。前号までの攻略を参考にして、取り逃しのないようにしよう！

旺氣ゲージはすべて青に！

ステージ内の旺氣の状態を表わす、画面右の旺氣ゲージ。黄色からさらに敵を倒すと青に変わっていくが、このゲージを7つの面すべて青に変えておくと、敵の結界に捉えられなくなるのだ！　紫微仙は結界を多用するので、なんとしてもすべて青に変えておこう。カケラを集めた後でも、寄り神を倒せば旺氣ゲージを上げられるぞ。



▲旺氣ゲージはステージに入らなくても確認可能。黄色い部分がないようにせよ！

『双界儀』用語の基礎知識　応用編・Ⅱ〜壱

ステージ間のムービーで語られるセリフに込められた「双界儀」ならではの用語の数々。独特の世界を彩るそれらの用語を解説する〝基礎知識〟。いよいよクライマックス！　すべての謎を解き明かす手助けのために、今回も用語の秘密に迫ってみよう！

「その方、わらわに斎(いつ)いていた宮奴(みやつこ)の娘じゃな」：鹿島で紫微仙と五方輪が対峙したとき、インフゥがあずさの出自を思い出して言ったセリフ。宮奴とは、高貴な人物に仕える下男、下女、いわゆる召し使いのような人々を指す言葉。

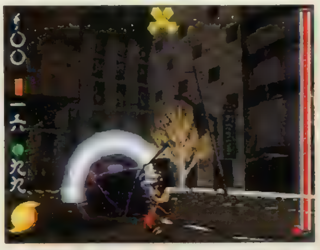
「竈子(かまご)ふぜいが、わらわを射るというか」：あずさが矢で自分を狙っているのを見たときのインフゥのセリフ。竈子(かまご)とは、下男、下女の間に生まれた子どものことを指す言葉。

「いまはこんな火事場泥棒まがいのことやってるけど・・・」：ひさぎのセリフ。自分のやっている非合法のサルベージ活動を自嘲してこう言ったと思われる。

睦月・日高見 ～むつき・ひだかみ～その1 なぜだ！夜斗が敵に!?

最後の楔、壺石に近い仙台市で夜斗の到着を待つ間に、つかの間の静かな時間を過ごす五方輪たち。だが、そこに現れた夜斗は……!?

このステージは、いきなり五方輪最強の咒方士である塞上夜斗との対決になる。ステージの構造はそう複雑ではないし、破壊しなければいけないガラン石もないので、ここでは夜斗との戦いに専念するようにしよう。



▲封陣符や超級太極弾などを縦横無尽に使いこなす塞上夜斗。その実力は……？

BOSS：塞上夜斗

夜斗は常にブーストで移動し、攻撃はすべて超級太極弾という、なんとも物騒なボスだ。オマケに防御力アップの三元鎮守、おなじみ一穴点螺などの封陣符も使ってくる。これだけ聞くと、とんでもない強敵のように思えるが、実は基本に忠実に戦えば驚くほど簡単に倒せてしまうのだ。それでは、対夜斗戦のポイントを紹介しよう！

おすすめキャラ ➡朱童ひふみ

ひふみが有利なのは、何といっても夜斗の五行属性・水に強い土の属性を持っていること。これだけで通常の２倍ダメージになるのだから心強い。結界のステータスを最大にすることを忘れずに！

無理に追わない！

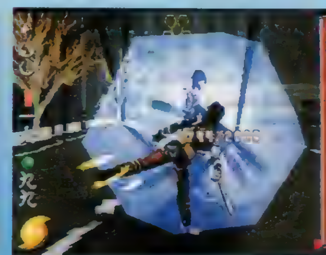
夜斗はブースト移動が基本でジャンプ力も高いから、Ｌ１、Ｒ１の追尾機能でも追いきれなくなることが多々ある。特に空中からの超級太極弾はまず予測できない。そこで、ここは無理に避けようとせず、常にＬ１orＲ１✚キー下入れでガードしながらチャンスをうかがうのだ。あわてて移動すると、かえって夜斗を見失ってしまうぞ。



▲はるか空中をブンブン飛び回る夜斗。いちいち追いかけていたらきりがない。

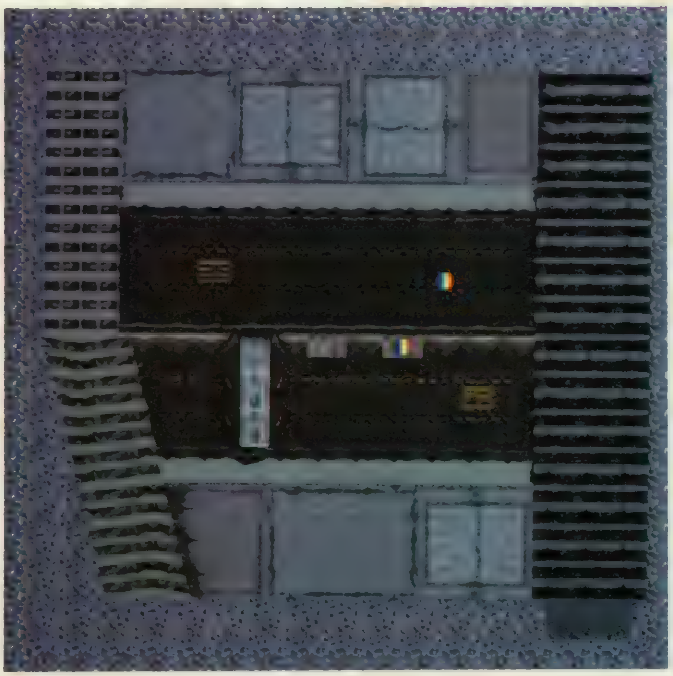
結界に捉えろ！

夜斗は普通に攻撃すると、全方位攻撃（これも超級太極弾！）で反撃される。そのため、攻撃の前には確実に結界で捉えておきたい。具体的には、超級太極弾をガードし、攻撃後のスキを狙って結界を使うのだ。あとはブーストで近づいて連続攻撃。結界を破られると吹っ飛ばされるが、ダメージにはならないので安心して攻撃しよう。

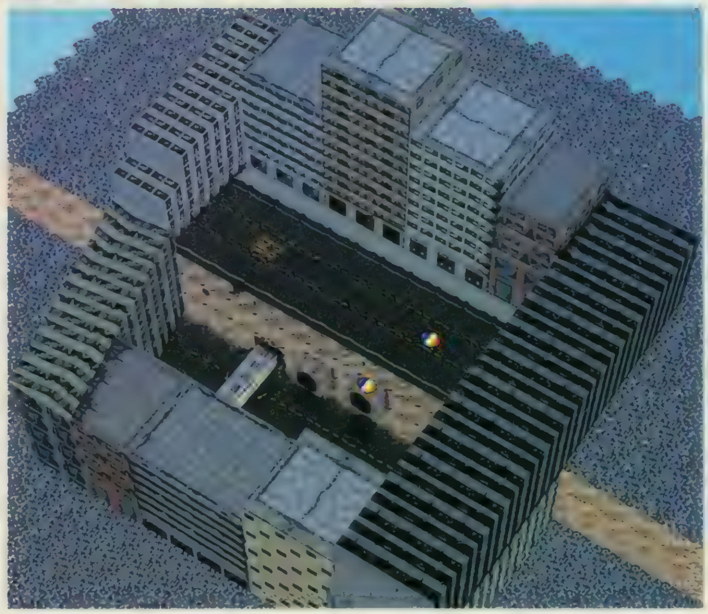


▲結界に捉えられれば、相性のいいひふみは意外に早く決着をつけることが可能。

※マップの記号の説明はP.101にあります。



◀仙台市街・真上から ▼仙台市街・斜め上から



壺石（つぼいし）：第８話の冒頭で、夜斗が見上げている最後の楔。宮城県の多賀城跡に封印されていたが、紫微仙によって地上に露出させられている。
仙台市街：第８話の前半、対塞上夜斗戦の舞台。岩手県に現れたガラン石の影響で廃虚と化している。
「夜斗様、お許しください。しばし、お身体をお借りいたします」：仲間を攻撃する夜斗を止めるために、夜斗に憑依したナミ姫のセリフ。後に、他に方法がなかったことがナミ姫自身の口から語られる。
「生まれたばかりの赤子に不死をもたらす方術を試したことがあった」：ひふみの出生を語るカハクのセリフ。紫微仙、特にカハクは、ガランの日の準備のかたわらで不老不死についてさまざまな研究や実験を行っていたようだ。
「そもそも人とは、旺氣を吸い、衰氣を吐き出す、森羅万象の理の縮図」：ひふみの出生の秘密を語るカハクのセリフより。我々人間は、旺氣を吸って活力とし、その結果生まれた衰氣を吐き出している。これをそのままスケールアップすると、人間のみならず現世に生きるすべての生命において、〝プラスエネルギーである旺氣を消費し、マイナスエネルギーである衰氣を生み出している〟という図式が成立する。人とは、現世における気の流れ、すなわち森羅万象の理の縮図なのである。

睦月・日高見 ～むつき・ひだかみ～その2

決戦、多賀城跡！

BOSS：元聖天尊・河伯（カハク）

夜斗は紫微仙・カハクに操られていた！　そして、カハクの口から語られる意外な真実……。最後の楔・壺石を舞台に、男の意地をかけた闘いが始まった!!

これで3度目となるカハク戦。今までと違い、持てるすべての技を駆使して戦うカハクは、ひと筋縄ではいかない相手だ。こちらも全力を出しきって戦うしかないぞ！

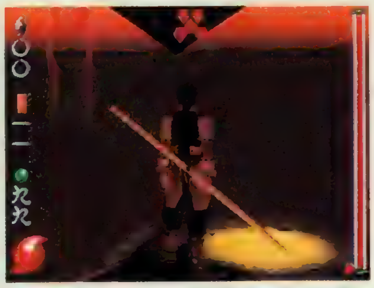
使用キャラ➡八洲大騎、真武居直柔

第１ラウンド、壺石の上へカハクを追っていくところでは、使用できるキャラは八洲のみ。ここでは無理に戦闘をする必要はないので、特に問題はないだろう。そして第２ラウンド、紫微仙を倒せるのはアラハバキだけなので、自動的に真武居以外は選択できなくなる。真武居の木属性はカハクの土属性に有利なので、対紫微仙といえど比較的楽に戦えるぞ。



ポイントは五芒醒力！　無敵状態で楽にいこう！

この第１ラウンドは、壺石の周りに浮かんでいる足場を登って壺石の頂上に到達するのが目的。だが、登っている最中にもカハクは攻撃してくるので、ステージ開始直後に五芒醒力を使って無敵状態になってから登っていこう。跳躍を６にしておけば、✚キーを前に入れてジャンプするだけで連続して登っていけるぞ。また、11段目の足場には色の変わる龍穴がある。順調に進んでいれば黄色になっているので、ここでまた五芒醒力で無敵状態になっておこう。あとは頂上へ向かうだけ。

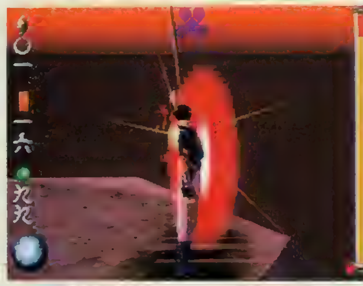


◀黄色になっていなければ、もう一回封陣符を使うのもいいだろう。



ガラン石の破壊はタイミングを見て

壺石の頂上には、全部で10個のガラン石がある。全部破壊すると五芒醒力状態になれるが、直接攻撃できる位置にカハクがいないと少しもったいない。そこで、１個を残して破壊し、カハクが直接攻撃できる位置に来たらそれを破壊するのだ。結界も併用すると確実だぞ。



◀剣が届く位置でカハクが止まったらチャンス！　五芒醒力で押すのだ

星宿賽宮は旺氣弾で相殺せよ！

カハクの奥義・星宿賽宮（せいしゅくさいきゅう）は、連続してダメージを与える危険な技。だが、この技は黄色い固まりを旺氣弾で破壊すれば止められるのだ。カハクがこの技を使うときにはセリフが聞こえるので、ジャンプ攻撃で旺氣弾を当てて相殺してやろう。



◀「元聖天尊…」という声が聞こえたら、カハクの方を向いて旺氣弾だ。

『双界儀』用語の基礎知識　応用編・II～弐

「むくつけき者よ・・・」：壺石の頂点で、カハクが八洲に呼びかけたときのセリフ。いわゆる〝筋骨隆々〟といった体格の人物を呼ぶときの言葉で、「むくつけき大男」といったように使われる。

「・・・それによ、知らねえのか？　色恋沙汰にゃあ・・・歳の差なんて、関係ねえんだぜ？」：「ぬしが死んでも、ひふみは生き続けるのだ」という、カハクのセリフに対する八洲のセリフ。この直後、普段は冷静なカハクが珍しく激怒する。これは、まず間違いなく〝身に覚えがある〟ためではないかと考えるのだが、いかがだろうか。

「それゆえ・・・ぬしらの歩み・・・見誤ったか・・・」：紫微仙の時間の感覚からすれば、人間の生きる時間は一瞬に過ぎない。が、その一瞬の中で人は努力し、大きく成長することができる。そのことに思い至らなかったことこそが、カハクが敗れた理由なのだろう。

「この形の持つ、百の邪悪を除き、兇氣（きょうき）を祓う辟邪（へきじゃ）の力、知っていたとみえる」：七つの楔の位置

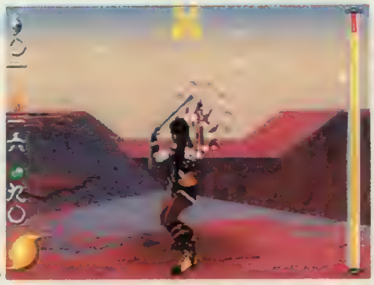
如月・諏訪 ～きさらぎ・すわ～

禁門出現!!

BOSS：霊封天尊・陰虎（インフウ）

紫微仙の２番手、インフウとは禁門の上で対決する。ここでもまず誰か１人がインフウと戦い、その後で真武居が登場する、という形になっている。禁門の真ん中の穴は、落ちるとダメージになるので気をつけよう。

さてインフウだが、超級太極弾とホーミングする12連衰氣弾、そして触れると爆発する霊封天尊・月華閉門（れいふうてんそん・げっかへいもん）という奥義で攻撃してくる。超級太極弾はガード、月華閉門は五芒醒力で無敵になっていればダメージを受ける心配はないだろう。



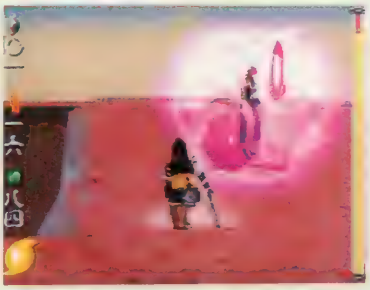
◀12連衰氣弾は、ギリギリまで引き付けて武氣結界などで無効化しよう。

おすすめキャラ➡朱童ひふみ

インフウの水属性に対して有利な土属性を持っているうえに、ジャンプ攻撃が遠距離まで連続して当たるのが実に強力。月華閉門を近づく前に破壊することもできるぞ。また、攻撃ボタンを押し続けて扇を横にしたときに発動させる奥義・黄櫨て衰氣弾を吸収してしまう、という荒技も可能なのだ。

結界の展開は場所を考えて！

インフウは常に空中にいるし、禁門は変則的な形をしているので、せっかく結界で捉えても攻撃できない、というのはよくある話。なるべく下の方に来たときに結界を展開しよう。一度結界を破られると４秒間は捉えられないので、確実にダメージを与えられるところを狙うように。



◀低い位置に来たらすぐ結界！ 直接攻撃できる位置ならばなおよし！

ガラン石は１個を残してすべて破壊！

禁門の上には、全部で12個のガラン石がある。これも全部破壊すると五芒醒力状態になれるが、できればそれは後半までとっておきたい。真武居はＨＰ回復の龍穴のそばからスタートするので、ここにあるガラン石を残しておいて、後半の開幕直後に破壊すれば、すぐ五芒醒力状態になれるぞ。



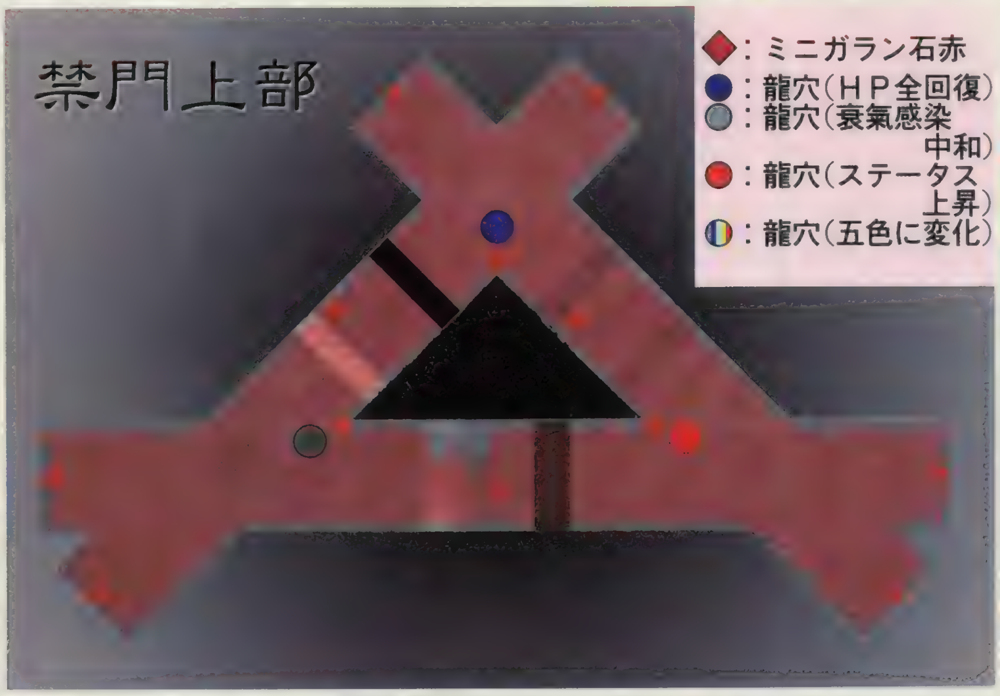
◀ＨＰ回復の龍穴のそば(写真右側)のガラン石を残すのがおススメだ。

とにかく五芒醒力！

紫微仙との戦いではとにかく荒覇吐光線が有効だが、ＨＰを激しく消費するために撃ち終ったところへ連続攻撃がきたりすると大変なことになる(実際くるのだが)。そこで活用したいのが、もはやおなじみの五芒醒力だ。これで無敵状態になっておけば、発射後に余裕を持ってＨＰを回復することができる。龍穴を使って五芒醒力状態になって、いつでも使用可能な封陣符を体力回復用に残しておく、というコンビネーションがいいだろう。



▲荒覇吐光線で効率よくダメージを与えるためにも、五芒醒力の無敵状態は有効に活用したい。



が、北斗七星の形をかたどっていたことを知ったヤンロンのセリフ。北斗七星は古来より、天帝である北極星を補佐して天地陰陽の理を守護する存在であるとされてきた。その理由が、この形の持つ力に由来することは想像に難くない。ちなみに、辟邪とは「邪なものを寄せつけない」という意味の言葉。

御神渡(おみわたり)：長野県の諏訪湖に起こる、凍結した湖の中央に割れた氷が一直線に屹立する現象。その名の通り神様が湖を渡った跡とされ、これができる(＝神様が渡る)前に諏訪湖を渡ることは、重要な禁忌として伝承されてきた。自然現象としては、「①湖が岸の付近から凍りついてゆく」「②周辺の氷が厚くなると、中央の氷の薄い部分が圧迫される」「③薄い氷が押し割られて、湖の真ん中に氷の列ができる」と説明されている。だが、御神渡は日本国内はもとより、世界でもこの諏訪湖でしか起こらない現象なのである。神様が渡る、というのも、あながち迷信とは言えないのではないだろうか。

禁門：原初の渾沌を陰と陽に分け、現世と常世の境をへだてている巨大な石の門。時が満ちれば自ずと開き、新たな世界を創造すると言われている。が、その前に開かれると、現世と常世の境界が消失し、２つの世界は混ざり合って再び原初の渾沌へと帰ってしまうという。まさに禁じられた門である。

如月・淡島 〜きさらぎ・あわしま〜 現世の明日を賭けた闘い!!

最終ステージ・淡島では、最初にエナの地にあるガラン石を破壊し、封禅台に現世の柱のカケラを収めなけらばならない。その後、再生しつつある現世の柱の上で武究天尊・陽龍との最終決戦となる。

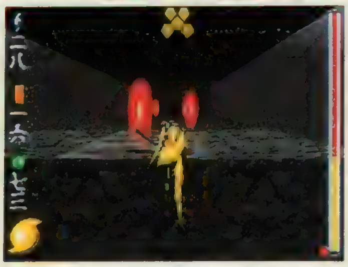
ではまず、封禅台への回廊の攻略からいってみよう。決着の瞬間は近い！

おすすめキャラ➡朱童ひふみ

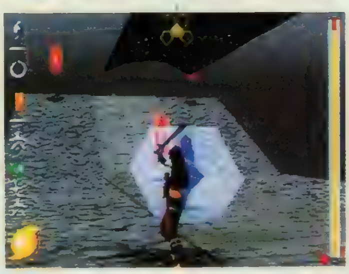
ステージやボスとの相性は良くもなく悪くもない。だが、複雑な構造のこのステージではジャンプ攻撃で遠くのガラン石を破壊できるひふみは非常に有利なのだ。また、衰氣感染しにくいのも重要なポイントだぞ。

やっかいな寄り神は出現位置を覚えて各個撃破！

このステージで一番やっかいなのは、ザコのクセに妙に強い寄り神たち。同時に複数出現されると意外とダメージを喰らってしまうぞ。少しずつ進みながら出現と同時に結界をかけ、各個撃破していこう。特に回廊下層の①の場所では、うかつに真ん中を歩いていると３匹同時に出現されて大変なことになるので注意すべし。その回廊下層だが、②の場所の端ギリギリに立って後ろを向く→バックステップで落下→回廊が見えたらブースト、で行くことができる。③も、落ちながらブーストのテクニックが必要な場所だ。ブーストのないキャラは、反対側から行くしかないだろう。また、ゲージが黄色になればいつでも封禅台へ行けるが、ガラン石をすべて破壊したいときは④に出現する寄り神に要注意。攻撃を喰らうと封禅台側へ押し出されてしまうぞ。

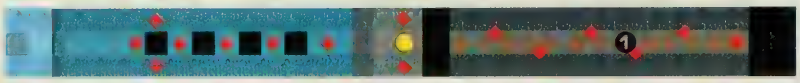


◀②から落ちて、タイミングを見てブースト。もっと早くてもOK。



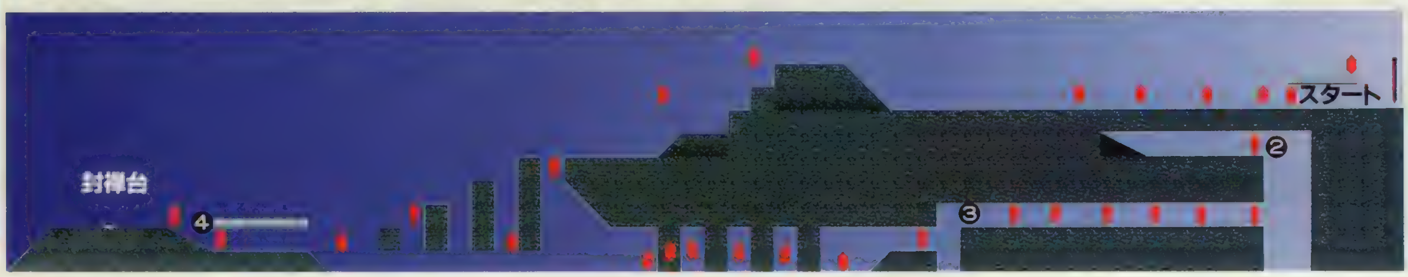
◀④の寄り神を倒してからガラン石を回収するようにすれば安全だ。

▼回廊下層部分





封禅台への回廊：▲真上から・▼真横から



BOSS:六震祇・尸吼

衰氣ゲージを黄色に変えて封禅台に行くと、富士で倒したはずの六震祇・尸吼が待ち構えている。失った半身に立科顧問を取り込んで再生したのだ。ここではまず、キャラを変えることができない、ということに注意しておきたい。ＨＰもそのままで始まるので、封禅台に行く前に八極天地で回復させておこう。さて、ここの尸吼は富士とは違い、主に肉弾戦で攻撃してくる。だが、そのほとんどは✚キー下入れでガードできるために、そう難しい相手ではない。ただ、うかつにジャンプしてしまうと尸吼がそれにあわせて高度を上げてしまい、通常攻撃が当てにくくなるので気をつけよう。五芒醒力を使って、とにかく押せ押せで戦ってもけっこう行けるぞ。また、開幕と同時に六氣封殺で動きを止め、確実にダメージを与えてゆく、というのも有効だ。





▲六氣封殺で動きを止めてしまえば、さしもの六震祇も恐るるに足らず、だ。

◀前傾姿勢を取ったら突進の合図。みづほ以外はガードが可能だ。

『双界儀』用語の基礎知識 応用編・II〜参

常世：禁門の向こう側に広がる、時の流れも滅びもない停滞した世界。インフゥが真武居に刺されて禁門に磔になった瞬間、禁門を通して一瞬だけ見える。

「その方を・・・エナの地に呪縛するためじゃ・・・」：現世の柱を壊した理由を語るインフゥのセリフ。禁門の守護者であるナミ姫を封印するために大量の衰氣を必要とした紫微仙にとって、衰氣を常世へと流し去ってしまう現世の柱は邪魔物以外の何物でもなかった。

禁門の守護：高天の民には、荒覇吐を受け継いだ者が禁門を守護する神官となるしきたりがあった。そのために、ナミ姫は禁門を狙う紫微仙たちと１万２千年前に望まない戦いを展開したのであった。

エナの地：かつて現世の柱が存在し、ナミ姫と共に三位結界によって封じられている土地。兵庫県は淡路島の南方、徳島県と和歌山県の間にある紀伊水道の海底に沈んでいたが、三位結界の消失で咒力を回復したナミ姫によって復活した。日本神話の天地創造、イザナギとイザナミが神々を生み出した場所でもある。

双界儀

BOSS:武究天尊・陽龍（ヤンロン）

再生途中の現世の柱の上で、遂にヤンロンとの最終決戦！　さすがに武究天尊というだけあって、多彩な攻撃を仕掛けてくる。特に注意したいのが、無数のホーミング衰氣弾を一挙に撃ち出す武究天尊・日華開門（ぶきゅうてんそん・にっかかいもん）という技。弾速が早いので１発当たると連続して喰らい、ＨＰを半分以上削られてしまうのだ。これの前兆が見え（聞こえ）たら、五芒醒力や武氣結界でガードしよう。



使用キャラ➡真武居直柔

対ヤンロン戦は、前半・後半ともに現世の剣・アラハバキを持つ真武居直柔の独壇場となる。前半戦の最大のポイントは、今までステータスを強化していた現世の柱のカケラが再生に使われているために、一切強化なしの基本ステータスで戦わなければならない、ということだろう。特に、封陣符が４枚しか使えないのは実にツライ。だが、後半戦になれば、再生された現世の柱が旺氣を満たしてくれるため、すべてのステータスが最高にまでパワーアップした状態で戦うことができるのだ。クライマックスにおける主人公ならではの戦いを展開せよ!!



反剋咒法発動前

とにかくこの前半戦では、ステータスが強化できないのが一番ツライ。だが、体力は変わらないし奥義が使えなくなるわけではないので、荒覇吐光線を中心に戦っていこう。幸いヤンロンは、こちらをなめてかかっているのか、最初はただ歩いて近づいてくるだけなので、開幕にいきなり荒覇吐光線を当てられる。運が良ければ、そのままもう１発当てて前半をクリアできるぞ。



◀開幕と同時に荒覇吐光線は基本。まずはこれで先手を打とう。



◀倒しきれなかったら龍穴で回復。使うのは一つだけにすべし。

反剋咒法発動後

後半は最強ステータスで戦うことができるが、ヤンロンの方も前半では使わなかった技を使ってくる。特に、日華開門には要注意だ。また、開幕直後の荒覇吐光線はなぜかダメージを与えられない。旺氣弾を１発当ててから撃つのが確実だぞ。

ヤンロンは、ある程度ダメージを受けると瞬間移動しながら突きや蹴りといった直接攻撃を仕掛けてくる。そうなると、どこから攻撃がくるかわからなくなるので、龍穴や封陣符を使って五芒醒力状態で迎え撃とう。あとはヤンロンの体力を０にして、直接攻撃でとどめを刺せば決着だ！



▲日華開門はガードしていてもどんどんＨＰを削られる。撃たれる前に結界などで止めよう。



▲ヤンロンの瞬間移動は良くて相討ちがせいぜい。効率が悪いので、五芒醒力を使うといいぞ。

現世の柱の再生：ナミ姫の目的。現世の柱が再生すれば、衰氣がきちんと常世に送られるようになり、衰氣を求めて現世に寄り神が現れることもなくなる、ということ。

五神宝珠：現世の柱のカケラのうち、天地陰陽の理を最も強く残した五つをカハクが研磨したもの。武具に埋め込まれて五方輪に授けられた。現世の柱のカケラは衰氣を引き寄せる性質があること、衰氣と旺氣の循環こそが天地陰陽の理であること、魂継ぎによって人体に枯れた旺氣を補えることなどから、五神宝珠にはある程度〝衰氣を吸収して旺氣に転換する〞能力があると推測しても間違いはないだろう。

反剋咒法：五行配当における相剋の関係を逆転させること（反剋）により、衰氣を旺氣に転換させる咒法。五神宝珠が五つ揃ってはじめて可能になる。相剋は五行相関図の外周を気が左回りに循環するのに対し、反剋咒法では右回りに気が循環している。その上で相生の関係に気を循環させることで、莫大な旺氣を発生させることが可能になる。衰氣を咒力の源とする紫微仙に対する、究極の対抗手段でもある。だが、五方輪は互いに干渉しあわないので五神宝珠が一カ所に集まることは今までなかったし、その正体に気づく者もいなかったために、紫微仙、特にヤンロンはたいして注意を払っていなかった。

電撃コンストラクション 落ちゲーやろうぜ!

グランプリを狙うキミも、手軽に遊びたいアナタもとりあえずエディットしてみよう!

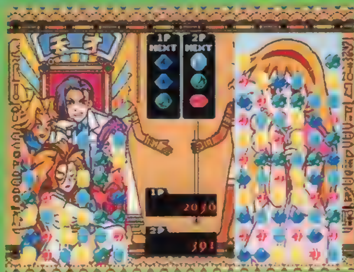
発売中 ETC	▶¥5,800 ▶メディアワークス ▶MC（3~15ブロック）、マウス、MT、2P対戦可

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

エディターにはいろんな設定項目が用意してあるので最初は迷うと思うけど、あれこれ考え込む前に、なにはともあれ1本作ってみることをオススメするぞ。グラフィックツールやアニメーションの設定はなかなか難しいので、最初は簡単設定を使って準備しよう。ブロックのアニメーションパターンもすべて用意してくれるし、ルール設定を変更するのも簡単にできる。いろいろ試してイメージがまとまったところで、最初から作り直すといい。（TAC☆）

落ちゲー大研究その1「ルール」設定についての考案

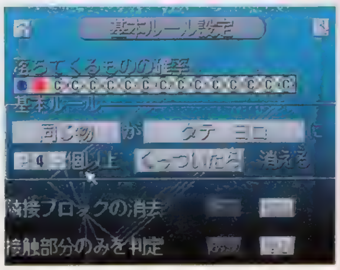
いよいよ実際にエディットツールを使いこなすための実践編。まずは、基本的なルール設定の使い方をマスターするために、メジャーな落ちゲーのシステムを「落ちゲーやろうぜ！」で再現してみることにしよう。まず、それぞれのゲームは、どんなルール（ブロックの種類、ブロックを消す条件、ピースの形と回転等）でできているかを、エディットツールの項目に当てはめていろいろ分析してみるのだ。



▲やたらとスピードの早い「コラムス」や、スゴイ数のおじゃまを送れる「ぷよぷよ」なんていうのを作っても楽しいかも。

名作落ちゲーのルールを分析するには…?

もちろん、このソフトの設定機能では再現できないルールもある。たとえば『テトリス』のように、異なる形のピースを組み合わせていくものなど。そんなときは、代わりにどうすればおもしろくできるかを考えてみよう。



▲限られた設定機能の中で工夫することから、おもしろいアイデアが生まれるかもしれないぞ!

ケース1 『ぷよぷよ』みたいなモノ

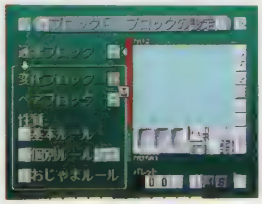
「落ちゲーやろうぜ！」で作れるゲームの、最も代表的なタイプといえる。このタイプでは、ルールを作るのは簡単だけれど、対戦ゲームとしてのバランスを取るのは意外にタイヘン。ちゃんと遊べるものにするには、連鎖による得点と、送られるおじゃまの量の調整が重要なのだ。



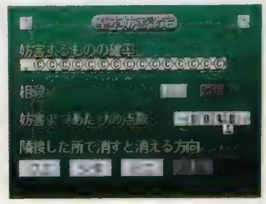
▲基本ルールは「タテ・ヨコ」に「4個」「くっつく」を選択。



▲研究にも最適。フィールドの大きさ、ブロックの種類なども変えてみよう。



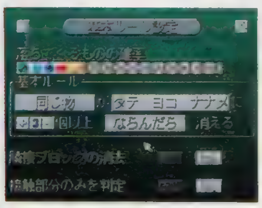
▲おじゃまブロックは、おじゃまルール＋消去だけでＯＫ。



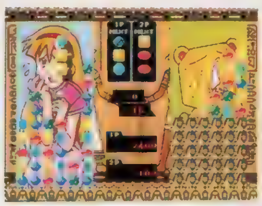
▲詳細設定を変更しながら、テストプレイを繰り返すのだ。

ケース2 『コラムス』のようなモノ

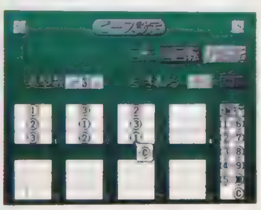
基本ルールは「タテ・ヨコ・ナナメ」に「3個」「並べる」でOK。「上昇妨害」を使って、下降相殺をありにすれば「コラムスⅡ」の床の上げ下げで戦うタイプの対戦プレイもできるぞ。残念ながら魔法石のようなブロックはできないので、代わりになる逆転システムを考えてみるのもいいだろう。



▲基本ルール設定は上の通り。ブロックは5種類ぐらいがちょうどいいぞ。



▲ブロックのグラフィックは、簡単設定の「エジプト」がそれっぽいぞ。



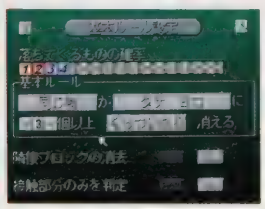
▲ピース設定では、回転パターンの表示をなしにしておくのだ。



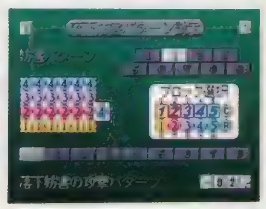
▲もちろん、「フラッシュコラムス」も設定1つでできちゃうぞ。

ケース3 『パズルだま』風のPZG

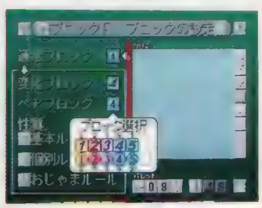
「パズルだま」を作るには、おじゃまブロックになるこだまの設定がポイント。通常ブロックの色と同じ数だけ用意して、変化ブロックにそれぞれの色の通常ブロックを設定するのだ。あとは、「妨害設定」で上昇妨害と落下妨害を両方とも「あり」にして、キャラごとに違う攻撃パターンを作ってやろう。



▲ここでは「タテ・ヨコ」と「3個」「くっついたら」の設定でＯＫだ。



▲おおだまとこだまのグラフィックは、色をわかりやすく。



▲おじゃまルールを「あり」、あとは変化ブロックがポイント。

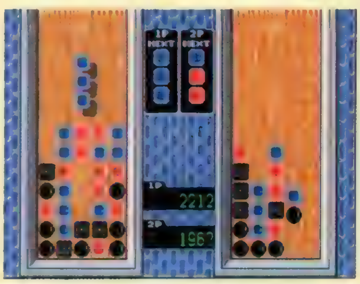


▲思考パターンを攻撃の性質に合わせてやると、ＣＰＵ戦もおもしろくなる。



賞金総額110万円!! 落ちゲーグランプリ開催！

いよいよ本格的に募集開始ということで、今回は作品制作のポイントを。オリジナルの作品で難しいのが、グラフィック容量の使い方だ。すべてをオリジナルグラフィックにして、小技を利かせるか、1人分のアニメパターンにすべてをかけるか、どちらにしても、しっかり方針を決めてかかろう。システムなどのゲーム性そのものに自信があるなら、ROMシートのサンプルグラフィックを使って中身で勝負してもいいぞ。応募するときには、ゲームのコンセプトや、どんなところに力を入れたかなど、作品のアピールも同封しておこう！ 熱い作品を待ってるぞ。



◀今回の記事を参考に、キミなりのアイデアで落ちゲーの歴史を変えよう！

落ちゲーグランプリ賞金

第1回～3回コンテスト

1位	賞金5万円
2位	賞金3万円
3位	賞金1万円
電撃王賞	賞金1万円

審査員の選考によって、毎回決定。入賞できなかった作品にも、「D」に収録のチャンスがあるぞ！

グランプリ

グランプリ	賞金50万円
準グランプリ	賞金20万円
電撃王落ちゲー大賞	賞金10万円

第1回～3回の応募作すべての中から、審査員による選考と読者の投票によって決定！

グランプリスケジュール

第1回～第3回の期間ごとに審査をおこない、1位～3位の作品を決定。ここで選ばれた作品は、電撃PS－Dの付録CDに体験版として収録されます。それぞれの期間ごとに送るか、半年かけてじっくり作るかはあなたしだい！

第1回しめ切り…'98年7月24日

10月発売予定のDに第1回の入賞作品のサンプルゲームを収録。その他の応募作品はセーブデータとして収録。

第2回しめ切り…'98年9月21日

12月発売予定のDに第2回の入賞作品のサンプルゲームを収録。その他の応募作品はセーブデータとして収録。

第3回しめ切り…'98年11月16日

'99年2月発売予定のDに第3回の入賞作品のサンプルゲームを収録。その他の応募作品はセーブデータとして収録。

応募方法

メモリーカードによる応募のみを受け付けます。あなたの作成したゲームデータを「大きい」(15ブロック)でセーブ(パスワードは空欄のままで！)したメモリーカードと、郵便番号、住所、氏名を書いて切手を貼った返信用封筒を同封して、下記のあて先まで。

あて先
〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8
(株)メディアワークス
DPS落ちゲーグランプリ係

▼ 落ちゲーやろうぜ!

●電撃王賞及び電撃王落ちゲー大賞の受賞資格は、ゲーム関連の専門学校に在籍していることです。

ヒロインドリーム2

いよいよ登場の育成SLG。今回は、基本的な育成指南に加えて、SSアイテムを徹底解剖。

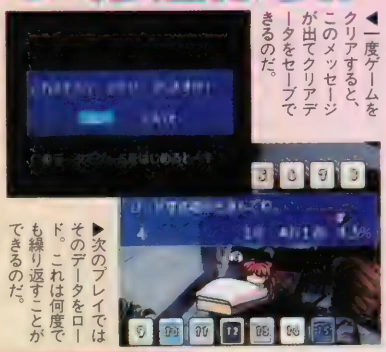
発売中 育成SLG	▶¥6,800 ▶マップジャパン ▶MC(1ブロック)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

このゲーム、普通にただ育成だけしていたのではダメです。1回もマップ移動しないでクリアすることも可能ですが、毎週きっちりマップ移動してイベントを発生させないと、面白みは半減してしまいます。前作のヒロインがゲスト出演するイベントもあるので、しっかりチェックしておきたいです。ま、イベントを起こさず普通のヒロインになることは可能ですが、最高のエンディングを目指すなら、イベントは必要不可欠ですよん。 (ほやへ田島)

アイテム継承モード(?)発見! 繰り返しプレイでじっくり遊ぼう!!

このゲームでは、手に入れたSSアイテムやスペシャリストの経験値を2周目以降のプレイに持ち越すことが可能になっている。その方法は簡単で、どんなエンディングでもいいので一度ゲームをクリアし、データをセーブする。そしてこのデータをロードしてゲームを始めればいいのだ。これで、アイテムやスペシャリストの状態はそのままで、最初からプレイすることができるぞ。静を育成する上で、スペシャリスト自身のレベルアップやSSアイテムの収集は非常に重要になってくる。最初の数回は静の育成のためではなく、このスペシャリストのレベルアップとアイテム収集のためにプレイしていこう。

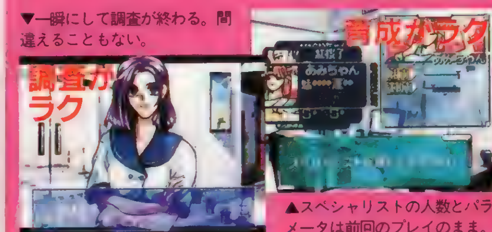


◀一度ゲームをクリアすると、このメッセージが出てクリアデータをセーブできるのだ。

▶次のプレイではそのデータをロード。これは何度でも繰り返すことができるのだ。

2周目以降はこんなにお得!

2周目以降のプレイでは、前回までに入手したSSアイテムやスペシャリストの経験値がそのまま残っているので、当然静の育成がラクになる。この他にも、調査イベントが発生したときに、「もしかして、これ?」という選択肢が表示されるようになるのだ。この選択肢を選ぶとなんと調査物を探さなくてもいきなり調査イベントをクリアできてしまうのだ。大幅な時間短縮になるので、プレイのテンポも非常に良くなるのだ。



▼一瞬にして調査が終わる。間違えることもない。

▲スペシャリストの人数とパラメータは前回のプレイのまま。

静をヒロインに導く5つのポイント

POINT 1 静の育成は「スパルタ」が基本

静本人の育成方針は、前作同様スパルタが基本となる。もちろんストレスが溜まっていくので、ときおり自習で解消させてあげないとならない。3回スパルタを繰り返し、1回自習というのが毎月の基本パターンだ。最初のうちは全パラメータを伸ばすのではなく、歌手系や演劇系など、何か1つのタイプに集中して育てていこう。



◀ストレスが150を超えたら自習で下げる。

POINT 2 イベントと調査をしっかりこなそう

このゲームでのイベントは、原則的にマップ移動を行うことで発生する。一度もマップ移動をしないでもクリア可能だが、毎週きっちり移動する癖をつけておきたい。イベントで静のパラメータがアップする場合もあるし、何よりキャラクターたちの本音や素顔を知ることができるので、より深く感情移入することができるのだ。また、マップ上での調査依頼は、SSアイテムの発生条件に深く関わってくる。面倒くさがらずに、しっかり行っておこう。最初のうちは、誰か1人に絞って毎週会うようにしていくといいぞ。



◀毎週のマップ移動を忘れるな。

▶ライバルもしっかりチェック!

POINT 3 オーディションはすぐには受けない!

オーディションの発生は、基本的に静のパラメータが条件。また、合格するかどうかもパラメータでチェックされる。この発生と合格の条件には必ず開きがあるので、発生直後ではまず受からない。必要パラメータを上げてから挑もう。なお、アルバイトにはオーディションはないので、毎年行おう。

POINT 4 プレゼントは絶対忘れるな

静の育成には、静とディレクター(プレイヤー)との関係値も重要になる(イベントの発生やさぼりの回数などに関わってくる)。プレゼントは、この関係値を大幅にアップさせることができるので、渡せるときには必ず渡すように。特にクリスマスや誕生日のプレゼントは、絶対忘れないようにしよう。

POINT 5 スペシャリストをみっちり育成しよう!

スペシャリストのレベルはやはり高い方がいい。そこで、次のプレイに持ち越すことを前提にした、「スペシャリスト育成プレイ」をしてみよう。静には悪いけど、ひたすらスパルタで教育しまくって、スペシャリスト自身のレベルを上げるのだ。一度もマップ移動しなければクリアまで1時間かからないので、根気よく何度も繰り返そう。このとき、複数の技能を持ったスペシャリストより、1つの技能に秀でたスペシャリスト数人を重点的に育成しよう。ただし、自習での付き添い用に、1人くらいはレベル1のスペシャリストを残しておきたい(※1)。



◀方針はすべてスパルタで。

▶誰を育てるか決めて重点的に。

『ヒロインドリーム2』知っておきたいミニ知識

①ステータス画面の色で育成傾向を知れ!

静のやりたいことをさせる育成方針、「個性尊重」での育成傾向は、ステータス画面の色で判断できる。具体的には、赤=歌手系、黒=演劇系、青=ダンス系、緑=モデル系となっているぞ。



②マップ上で、イベントと調査を見分けるには?

マップ上でキャラに出会うとき、場所名が表示されるウインドウの色でイベントか調査依頼かを見分けることができる(2周目以降)。ウインドウの色が青ならイベント発生、緑なら調査依頼だ。これは絶対に覚えておこう。



  ※1)レベルの高いキャラでもSSアイテム「砂時計」を使えば自習のときに使える。

スペシャリストの強〜い味方!!「SSアイテム」活用講座!!

スペシャリストの育成効果に相乗効果を与えるＳＳアイテムは、静の育成において非常に重要になってくる。基本的にマップ上で拾っていくことになるが、集めたＳＳアイテムは次回のプレイに継承できるので、１回のプレイでできるだけ多く集めることがヒロインへの近道だ。ここでは、その入手方法から賢い使い方までをバッチリフォローするので、しっかり読んで参考にしよう。

●SSアイテムを入手するには？

ＳＳアイテムは、それぞれ特定の条件を満たすとマップ上に出現する。マップ上にキラキラ光っている物体があったら、それがＳＳアイテムだ。どこに出現するかはランダムなので、しっかり歩き回ってチェックしよう。具体的な出現条件は下の表を参照のこと。基本的に、調査イベントをこなすことがポイントだ。



◀条件を満たしたら、マップ上を探し回ろう！

●スペシャリストに合わせたアイテムを!!

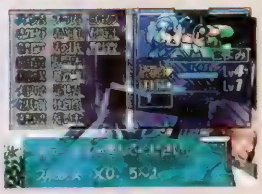
基本的なＳＳアイテムは、通常の育成で上昇したパラメータに対して影響を及ぼす。つまり、上昇パラメータが０では意味がないのだ。例えば演技のスキルを持っていないスペシャリストに、演技のＳＳアイテムをつけても無駄というワケ。スペシャリストの得意分野を補強していくのが基本だ。



◀そのアイテムの持つ効果をしっかりチェック！

●「長〜い木」は超便利！絶対入手しよう

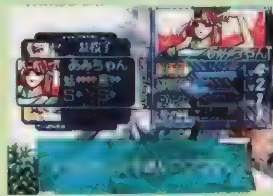
ＳＳアイテムの中には、スペシャリスト自身の経験値を上げるなど、特殊な効果を持つ物もある。使いにくい物も多いが、持っておいて損はないぞ。中でもストレスの上昇を抑えてくれる「長〜い木」は、教育方針のスパルタを併用することで抜群の効果を発揮してくれる。１回目のプレイで入手しておこう。



◀とにかく便利なので、確実にゲットしておきたい。

●SSアイテムは組み合わせが重要!!

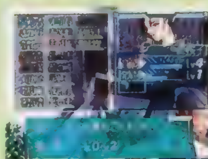
ＳＳアイテムは、１人につき〝最初から持っているスキルの数と合わせて４つまで〟装備可能。スキルが１つしかないスペシャリストには、３つものアイテムを装備させることが可能なのだ。しかも同系統のアイテムを２つ装備すれば、その効果は相乗される。特殊ＳＳアイテムの組み合わせによっては、思わぬ効果を上げる場合もある。このため、一点重視型（スキル１つ）のスペシャリストが有利になってくるぞ。



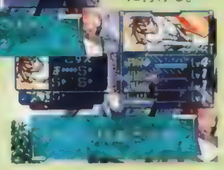
▲付け替えは自由なので、いろいろ組み合わせを試してみよう。

●組み合わせる順番は最も重要!!

２つ以上のＳＳアイテムを付けた場合、先に付けた順に効果を発揮する。通常アイテムには各能力値につき（＋ｎ）と（×ｎ）の２種類があるので、付ける順番は重要。例えば同系統のアイテムを（＋ｎ）→（×ｎ）の順に装備し、それぞれｎ＝２だったとする。これで上昇パラメータが５だった場合、（５＋２）×２で14となる。しかしアイテムの順が逆だと、（５×２）＋２で12にしかならず、明らかに損なのだ。



◀組み合わせの場合、基本的に（＋ｎ）アイテムを先に付ける。



▶理屈をこねるより、何度もプレイして感覚で覚えた方が早いかも。

効果絶大!!「裏SSアイテム」とは……!?

下で紹介したアイテム以外にも、裏ＳＳアイテムと呼ばれる特殊なアイテムが存在する。「記憶力」「独創性」「潜在能力」「国士無双」という４つがそうだ。共通の効果として、すべての上昇パラメータに影響を与え、評価まで上がるという凄い代物。入手方法はあえて教えないので、自分で探してみよう。ただし、ゲームバランスを崩すほど便利なので、そう簡単には手に入らないぞ。



▲やり込み派へのご褒美ともいうべき、サービスアイテムだ。

SSアイテム一覧表

アイテムの効果は、育成方針やスペシャリストのレベルなどで一度上昇値を計算したあと、その上昇値が修正される。修正値の（n_1〜n_2）の間はランダムで決定。条件で調査イベントやイベントｎ回以上とあるのは、１回のプレイ内におけるもの。

	名前	効果	出現条件
通常	アメンボ	発声上昇値（＋０〜２）	流音との関係が30以上あり、流音の調査イベントを３回以上クリアしている
	音楽鑑賞	音感上昇値（＋０〜２）	流音との関係が30以上あり、響の調査イベントを３回以上クリアしている
	映画鑑賞	演技上昇値（＋０〜２）	円との関係が30以上あり、円の調査イベントを３回以上クリアしている
	メロスの心	運動力上昇値（＋０〜２）	舞との関係が30以上あり、舞の調査イベントを３回以上クリアしている
	喜怒哀楽	感受性上昇値（＋０〜２）	円との関係が30以上あり、理画の調査イベントを３回以上クリアしている
	オール５	自信上昇値（＋０〜２）	雛との関係が30以上あり、華星の調査イベントを３回以上クリアしている
	赤い口紅	魅力上昇値（＋０〜２）	雛との関係が30以上あり、雛の調査イベントを３回以上クリアしている
	魂の叫び	発声上昇値（×１〜２）	流音との関係が45以上あり、流音の調査イベントを６回以上クリア、なおかつイベントを25個以上起こしている
	人魚の歌声	音感上昇値（×１〜２）	流音との関係が45以上あり、響の調査イベントを６回以ニクリア、なおかつイベントを25個以上起こしている
	天使の翼	演技上昇値（×１〜２）	円との関係が45以上あり、円の調査イベントを６回以上クリア、なおかつイベントを25個以上起こしている
	韋駄天の靴	運動上昇値（×１〜２）	舞との関係が45以上あり、舞の調査イベントを６回以上クリア、なおかつイベントを25個以上起こしている
	貝の欠片	感受性上昇値（×１〜２）	舞との関係が45以上あり、未遠の調査イベントを６回以上クリア、なおかつイベントを25個以上起こしている
	天狗の鼻	自信上昇値（×１〜２）	雛との関係が45以上あり、華星の調査イベントを６回以上クリア、なおかつイベントを25個以上起こしている
	天の羽衣	魅力上昇値（×１〜２）	雛との関係が45以上あり、雛の調査イベントを６回以上クリア、なおかつイベントを25個以上起こしている
特殊	長〜い木	ストレス上昇値（×0.5〜１）	１年目に調査イベントを総合で15回以上クリアしている
	短い木	ストレス上昇値（×１〜２）	効果がプラスのSSアイテムを１つだけ持っている状態で、調査イベントを総合で６回以上クリア
	EXパックン	全ステータス上昇値(×１〜２)、経験値０	効果かプラスのSSアイテムを２つ以上持っている状態で、調査イベントを総合で12回以上クリア
	龍の鱗	経験値（×１〜２）	２年目以降で、イベントを50個以上起こしている
	砂時計	全スキルレベル１　※２	１年目に調査イベントを総合で12回以上クリア、さらにイベントを35個以上起こしている
	悪の十字架	ストレス以外の上昇値{×(−１)}　※３	効果がプラスのSSアイテムを２つ以上持っている状態で、舞と円の調査イベントをそれぞれ３回以上クリア

※２）スペシャリストの現在のレベルに関係なく、レベル１扱いになります。※３）最終的な＋の数値が−に反転。上昇する予定だった数値分だけ、パラメータが下がっていきます。
※「EXパックン」「龍の鱗」の効果にある経験値は、スペシャリスト自身の経験値のことです。

PuchiCarat プチカラット

気になる隠しキャラ情報をどこよりも早く大公開！
オリジナルグッズが当たる特別企画も見逃すな!!

発売中 PZG	▶¥4,800 ▶タイトー ▶MC（1ブロック）、AC（DS対応）、ボリュームコントローラ、2P対戦可

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

「ボールの動きを見極めて、神業の如き自機の操作をマスターすれば向かうところ敵なし！」……って、それができないから攻略記事なんですけど、さすがに個人の動体視力まではどうにも（笑）。そこで今回は、知っていれば（少しは）得する（かもしれない）お得な情報を絞り出すように大放出!! さ・ら・に、タイトーさんの好意に甘えまくったプレゼント企画第２弾も決定。今回はコンテスト形式なので、腕に自信のある人はガンガン応募しちゃおう！ （み）

クリアに役立つ基礎知識＆㊙情報大公開！



ブロック崩しという見た目にだまされがちだけれど、「プチカラ」は積極的に攻めるほどクリアが楽になってくる。そこで今回は、攻撃の基本となる「ちぎり」の作り方や、ボールを思い通りの角度に導くための基礎テクニックを紹介しよう。ポイントさえ押さえれば、「運任せのブロック崩し」という誤解も「攻めのパズル」に早変わり。もちろん、気になる隠しキャラの情報やタイムアタックコンテストも要チェックだ！



◀ゲームセンターで見かけた人もいるかも知れない!? あの子が遂にPSに登場!!

Point! 「ちぎり」のチャンスを作ろう!!

根元を壊して、一気にストーンの塊を落とす「ちぎり」。これをより効果的なモノにするには、わざとボールを落としてストーンを数段下げる必要がある。その理由と手順を、以下の連続写真で簡単に説明しよう。



▲最初は崩し難い逆三角になっている。そこでわざとボールを取り逃すと……。





▲ストーンが下がってくる。意図的な配置か、根元が細くなっている確率が高い。あとは根元を崩せば……。
▶大量の「ちぎり」に成功。対戦が始まったら、まずはボールを落としてみよう！

本誌独占!! アーケードで見たあの子が使える!? これが「パトラ子」使用＆出現条件だ!!

パトラ子

タイトーのPZG『クレオパトラ フォーチュン』のヒロイン…のはずが、なぜか『プチカラ』の世界に迷い込んでしまった。故郷のプトレマイオスに帰るため秘石を集める。

出現条件

「おはなしもーど」の「おりじなる」で、プレイする（パトラ子以外のキャラを使って）。ノーコンティニューで、エピソード６までを５分以内にクリアする。以上の条件をすべて満たすと、エピソード７～９までの間に「乱入するですぅ～」と乱入してくるぞ。

使用条件

オプション画面でボールスピードを「アーケード」に設定して、①「うでだめしもーど」の「むずかしい」をオールクリアする。②「おはなしもーど」の「アーケード」をコンティニュー５回未満で７分以内にクリアする。以上、いずれかの条件を満たすとタイトル画面下にパトラ子の顔が表示されて、プレイキャラとして使用できるようになる。

アーケードでも話題になった隠しキャラ「パトラ子」の出現＆使用条件を紹介しよう！ 詳しい方法は左記の通りで、条件を満たすとパトラ子に会えるぞ。攻撃パターンも強力だし、何といってもリアクションがとってもキュートなのでぜひとも使って欲しいキャラだ。ちなみに、彼女にもほかのキャラ同様にストーリーが用意されていて、「おはなしもーど」のほか「うでだめしもーど」でも使えるぞ。ただし、彼女を使うための条件はちょっとキビシめ。そこで、「パトラ子」を使うための攻略ポイントも押さえておこう。



▲各モードには、ＰＳ版のために描き下ろされたパトラ子のイラストがいっぱい！ 果たしてキミは、彼女を故郷に帰してあげられるかな？

『クレオパトラ フォーチュン』とは？

ヒロイン・パトラ子と協力してミイラをやっつけながら、悪の女王スフィンクスに立ち向かい、神様たちを救い出す。このゲームは画面上から降ってくるミイラや宝石、棺などのブロックを岩で囲んで消していくという落ちモノＰＺＧだ。元はアーケード作品で、コンシューマ機ではＳＳのみに移植されている。今ではかなり品薄になっているらしいぞ。



Point2　反射角を見極めよう!!

ボールを操るといっても基本はブロック崩しなので、ある程度の腕は要求されてしまう。そこでPS版ならではの「ボールキャッチ」機能を使ってみよう。この機能は一定時間ボールを固定できるうえに、ボールの軌道を表すガイドラインまで表示されるという、ブロック崩しにおいては反則技的な優れモノ。しかも、ボールの反射角は自機に当たる位置によって決まっているため、パターンを覚えてしまえば狙い通りの角度が得られるぞ。

写真AとBは、主にストーンの隙間などの狙い打ちに、写真Cは、ストーンがデッドライン付近まで迫ってきたときに有効だ。また、大量の「ちぎり」で相打ち状態になったときはチャンス！　お邪魔ストーンはボールが自機に触れない限り降ってこないので、時間切れになって勝手にボールが打ち出されるまでホールドして、相手の自滅を誘おう。ただし、この機能を使った場合は相手の後手に回ることが多いので要注意!!







Point3　キャラの攻撃パターンがポイント!!



▲相手がルコの場合は、中央と両端が安全地帯になっている。いずれかの隙間を狙えば意外と簡単に根元に届いて、「ちぎり」のチャンスが生まれる。

各キャラの攻撃パターンにはそれほど差はないが、サファイアとパーズは別格。この2人はストーンを降らす幅が狭い分、縦方向に積もる量が多い。2〜3回連続で「ちぎり」をやられたら、まず反撃する間もなく詰んでしまう。対策としては、40度以下のきつめの角度を付けて左右のストーンを削り落としておくこと。他のキャラに関しても、どの列がストーンの降ってこない安全地帯なのか把握しておこう。



◀対戦前に表示される攻撃パターンはしっかり覚えておこう。安全地帯を知っているだけでもかなり楽になるぞ。

オリジナルグッズプレゼント第2弾

タイムアタックコンテスト開催！

「たいむあたっくもーど」のクラス（難易度）別ハイスコアを大募集！　参加希望者はハガキに住所、氏名、年齢、電話番号と参加するクラス、ハイスコアを書いて下記のあて先まで送って下さい。ボールキャッチや基本難易度などの設定は自由で、新たに記録を更新した場合の追加申請もＯＫ。厳正な審査の上で、見事クラストップと認められた方には編集部から通知後、記録を収めたメモリーカードを送っていただきます。そして、無事データ確認が取れた方には超レアアイテムの「パトラ子Tシャツ」をプレゼント！　ちなみに同率1位の場合は抽選となります。『プチカラ』なら任せろという筋金入りのゲーマーも、パトラ子大好き！　という愛のある方も大歓迎。たくさんのご応募お待ちしています。



▲最初はゆっくりクリアして、ストーンの出現パターンを覚えよう。



▶記録を申請するときは、オプション画面に表示されているベスト5すべての記録を記入して下さい。

あて先

〒101-8305
㈱メディアワークス 電撃プレイステーション編集部
「急いでプチカラ」係
※しめ切りは7月23日（当日消印有効）、編集部から通知があるまでメモリーカードは送らないで下さい。

「自信は無いけど愛はある」という人に捧げる
パトラ子使用への近道攻略!!

7分の壁を越えるには?

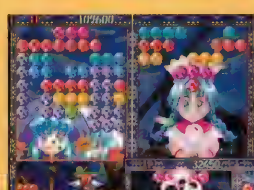
腕に自信がない人には「おはなしもーど」の条件クリアがオススメ。これは7分以内という時間との戦いなので、攻撃ストーンが画面半分に集中しやすいパーズかサファイア、ビーのいずれかを選択すること。ボールスピードをアーケード、難易度をEASYにしたら、対戦開始後はわざとボールを落としてストーンを下げて「ちぎり」を準備。あとはステージに仕組まれた「ちぎり」ポイントを見つけて確実に攻撃を重ねよう。



◀パーズたちの攻撃パターンは反撃に弱いので、連続「ちぎり」で隙をなくそう。

ボールキャッチで確実に！

「ちぎり」狙いのプレイでは正確なボールコントロールが要求される。ここは多少のタイムロスには目をつぶって「ボールキャッチ」を使おう。ちなみに対戦開始時にはボタンを連打しておけば出遅れを防げる。また、ＣＯＭはスタート直後、ほぼ確実にストーンを下げて「ちぎり」を狙ってくるので注意しよう。



◀ボールキャッチを使えば、針の穴を通すような正確なショットも可能。



▶塊が左右に連なっているときは、真ん中の窪みに当てて一気に「ちぎり」落とそう！



PuchiCarat プチカラット

みつめてナイト

『みつめて〜』ページの最後を飾るのは、人気投票第１位のライズ役声優・冬馬さんのインタビュー！

発売中	▶¥6,800 ▶コナミ
純愛SLG	▶MC(1ブロック)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

と、いうわけでお送りいたしますバーチャルインタビュー。成功するかどうか、かなり冷や冷やモノでしたが……なんとか無事に終わって、今はほっと胸をなで下ろしております。さて、大好評のうちに続いた「みつめて〜」のページも、これで本当におしまい。後半はかなり企画モノの連続でしたが、みなさんの「みつめて〜」ライフの少しの足しにでもなっていれば幸いです。81号の付録には、エンディング攻略のまとめもしてますんで、そちらもよろしく〜。(袋)

ついに実現!? ライズ&冬馬さん本誌独占バーチャル対談!!



▶本誌と一緒にカシャ！　終始笑いの絶えない楽しいインタビューだったぞ。

去る６月８日……場所は東京・虎ノ門、コナミの本社ビル８階応接室。ゲストに、青二プロ所属の人気声優、冬馬由美さん、本誌の人気投票で１位に輝いたライズ・ハイマーさん、そしてインタビュアーに『みつめてナイト』のシナリオライターであるレッドカンパニーの田村純一さんを迎えて、この夢の対談企画は始まったのだ。

「ライズ１位おめでとう記念」冬馬さん&田村さんがお祝い

「１位…？　それがどうしたの？」

田村純一さん（以下、田村・敬称略）：まずは、ライズ。人気投票第１位おめでとう！

ライズ・ハイマーさん（以下、ライズ・敬称略）：１位……それがどうかしたの？

冬馬由美さん（以下、冬馬・敬称略）：え？　そうだったんですか？（冬馬さんは、ライズが本誌で人気１位だということを知らなかった）おめでとう。私はてっきり、ソフィアのようなかわいい……男の子が守りたくなるような子が１位だと思ってました。

田村：独走状態らしいです。私的にはシナリオ通り、ですけど(笑)。で、お互い初顔合わせなわけですが、

冬馬さんはライズにどんな印象を持ちました？

冬馬：おとなしく、スキのない、しっかりした子だな……と。

田村：ライズはどう？　冬馬さんと会ってみて。

ライズ：……女性としての優しさ、役者としてのスキの無さ……。やはりプロね、と感じたわ。

田村：共感する部分ってあるのかな？

冬馬：片や戦争のプロ……。すごいプロ同士(笑)。

田村：冬馬さんから、何か質問はないですか？

冬馬：そうですねぇ……将来の夢は何ですか？

ライズ：……八騎将の名に恥じぬように……、お父さまを超える騎士になりたい……。

冬馬：騎士に？

ライズ：そう、それが私の誇りだから……。そう言うあなたはどうなの？

冬馬：うーん、そうですねぇ……死ぬまでこの仕事をしていられたら本望ですけど。

田村：やはり声を出すことが好きなんですか？

冬馬：そうですね。演じるということが、すごく好きですね。

田村：演じるということは、冬馬さんのスタンスで、ライズになりきるということですか？

冬馬：いいえ。結局、なりきるというのは無理ですよね。自分が持ってない部分は想像の域を越えないものですから。事実、戦士としての気持ちは正直わかりません。戦場に行ったこともないし、剣を持ったこともありませんから(笑)。ただ感情を表に出せないというのは、ある意味、人が恐いのかな？　と。いつ裏切られるかわからない、信じられるのは自分だけ。そういった思いは、誰でも必ず１回くらいは学生時代とか思春期に考えることなので、なんとなくわかるような気が……。

ライズ：……生きているのは私自身、他人は自分の人生を生きられない。他人同士が信じあったつもりでも、最後はエゴがぶつかり合って……どちらかが妥協しなくてはならないわ。

田村：重い話になっちゃいましたね(笑)。否定はできないけど……。友だちと語り合ったりしないの？

ライズ：必要ないもの……。

田村：冬馬さん、何かアドバイスを(笑)。

冬馬：人と交流するのって、すごくエネルギーのいることですよね。でも、１人で考えている以上、行き着く先の答えは結局同じ。それを打破できないと、いつまでたっても成長できないと思う。無理に仲良くしろとは言いませんが、ＴＰＯに応じてアドバイスしてくれる人を見つけるといいんじゃない？

ライズ：理解はできるけど……納得はできない。



▶冬馬さんと田村さん。冬馬さんの左側にいたライズは、写真が嫌いだそうで撮影できず。



冬馬 由美

私の親友にもライズに似た人がいたんですよ。

PROFILE

とうま・ゆみ●12月20日生まれ。千葉県出身。青二プロダクション所属。老若男女、動物まであらゆる役を演じ分けられる実力派の人気声優。「ロードス島戦記」のディードリット役はあまりにも有名。代表作は「ふしぎ遊戯」(唯)、「スレイヤーズ」(シルフィール)など。

Pick Up　冬馬さんが選んだ心に残るあのシーン

"好き"な気持ちを必死に隠そうとするライズの姿

普段は努めて無表情なライズが、好感度が高くなった状態で見せる戸惑いながらのぎこちない笑顔。冬馬さんが選んだのは、特定のイベントではなく"大好き"状態のライズ全般。収録時には、態度は素っ気ないんだけど、でも本当は好き、という微妙な感情の込め具合に苦労されたそうだ。



◀やはり、この状態は視線をそらすしぐさに尽きるんじゃないでしょうか？

みつめてナイト



ライズ・ハイマー

冬馬さんに演じてもらえて良かった……と思う。

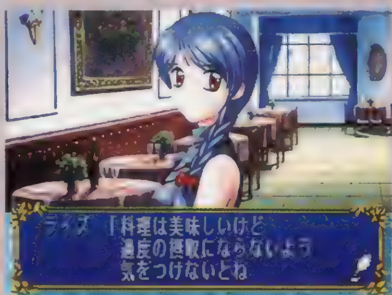
PROFILE

1月28日生まれ。その正体は、ヴァルファバラハリアン八騎将の1人である「隠密のサリシュアン」。実は現ドルファン国王の実弟の娘であり、唯一正統な王家の血筋を引く高貴な身分なのである。性格は……冷徹。

冬馬：他の八騎将の人たちは？　仲間でしょ。
ライズ：彼らはライバルよ……。なかには、同じ八騎将と認めたくない輩もいるけど……。
田村：（ボソッと）ミハエルゼールビスですね。イヤな奴ですよ、雨が降っても自分だけ傘をさしたり。
冬馬：（ボソッと）1巻の最後に会った人ですね？
（編集部注：7月発売予定のCDドラマの話である）

ライズはやはり超合理主義者!?

田村：やっぱり、幼少時の体験ですかねぇ。父親を見てきていますからね……。他人と一緒に何かをするというのが恐いんでしょう。
冬馬：それはライズに止まらず、おそらく読者の方にもそういった思いがあるのかも。だからこそ、みんなライズに共感したのかもしれませんね。
ライズ：最初から信用しなければ、裏切られることもないじゃない……。



▶そういえば、こんなこと言ってましたよね……確かに合理主義かも（笑）。

田村：合理的だな……（苦笑）。
冬馬：そういえば、食事もカロリー計算とかしてるんですよね。毎日一定量摂って、とか。
ライズ：食事は、生きるために必要な栄養を摂取できればいい。おいしい、おいしくないは関係ないわ。
冬馬：それは、失礼な話だなぁ。せっかく心を込めてゴハンを作ってくれる人がいるのに。殺生してるんだから、せめてありがたく食べてほしいですね。
ライズ：弱者は搾取されるものじゃなくて？
冬馬：弱者に対する愛がなければ上には立てないよ。
ライズ：でも、この世は勝者が上。勝者に生を、敗者には死を……。
田村：それは、お父さんの教え？
ライズ：戦場での掟ね。死んだ人間に明日はない。明日が見たければ生きるしかない。生きるためには排除するしか……。
冬馬：三段論法ですねぇ。じゃあ、料理とかはしないの？
ライズ：食料は売ってるから……。
田村：15年間おいしいと感じて食べてないから、難しいでしょうねぇ。料理作っても……きっと地味な食卓だな（苦笑）。

ライズの理想の相手とは？

田村：ところで、冬馬さん的に「主人公像」というのはどうとらえてます？
冬馬：そうですね……、まず東洋人だと言われているので、東洋人かな（笑）。日本人とどこかの混血なのかな、と思ってました。ヨーロッパ系と日本人の混血で、名前のどちらかに日本名が入っていて、黒髪で……少し褐色の肌。目は……グリーンかブルーですね。
田村：結構、具体的ですね（笑）。
冬馬：ライズよりも背が高くて、着やせするタイプかな（笑）。
田村：とおっしゃってますけど？
ライズ：…………（照れている……らしい）。
田村：こんなライズですけど、もし自分のお友だちだったら？
冬馬：彼女ほど生死をかけてはいませんでしたけど、危なっかしくてストイックで、周りなんか信じないという人が親友だったんで、気持ちはわかりますね。ライズもとにかく不器用で、一生懸命生きてるから……。誰か親友と呼べる人を見つけられたらいいな、と。
田村：じゃあ、冬馬さんはライズの親友候補ですね。

CDで展開する次の『みつめて～』

冬馬：1年前にゲームの収録をして、今度はCDドラマ。今までと違い彼女が色々な人と話をするようになったので、ライズに1歩近づけた感じがします。
ライズ：私もあなたに声を当ててもらって、良かったと思う。感謝……しているわ。
田村：CDドラマ第1巻は、ライズがドルファンに潜入する話です。ライズとプリシラの掛け合いとかが、とても楽しいですよ（宣伝、宣伝！）。
冬馬：プリシラ役の今井由香さん、ノッてました。
田村：さて、CDの宣伝も滞りなく終わったし、この辺でファンに向けて締めのお言葉を……。
冬馬：現実の男女の間柄や生活の中では誰もエンディングを知らないわけですから、「みつめてナイト」を参考にして、実生活を楽しく明るく前向きに、読者のあなた自身で歩んでほしいと思います。
ライズ：人間、辛いことが多い……。辛くても生きているのは自分なんだから、自分の思う通りに生きるべきではないかしら……。
冬馬：人に迷惑を掛けないようにね（笑）。
田村：本日はありがとうございました。

Pick Up 冬馬さんが選んだ心に残るあのシーン

心のままに叫んだ"ラストイベント"

ライズ自身が選んだのは、やはりエンディング直前の「一騎討ちに敗れた父親（ヴォルフガリオ）をかばうシーン」と「主人公との一騎討ち」の2つ。"初めて自分の感情を抑えられなかった瞬間" だった……とのコメントをもらったぞ。



◀騎士として気丈に生きた彼女が見せた"本音"

『みつめてナイト』シナリオライター

田村純一氏が語る『みつめて～』のテーマとは？

このゲームの登場人物はみんな、くり返す日常から抜け出そうともがき、努力しています。そして主人公との出会いは、その "きっかけ" となるわけです。そんな彼らが描く人間ドラマ……それがこのゲームの真のテーマ「明日を夢見て」なんです。



PROFILE

たむら・じゅんいち●（株）レッドカンパニー所属。本作のディレクションと構成・脚本を一手に手がける「みつめて～」の父。現在はCDドラマの脚本を執筆中。

Look! 『みつめて～』ファン感涙の2大アイテム！

インタビュー中にも登場したドラマCDの情報を大公開！



▲全4巻予定。7月より月1巻ペースで発売！

ゲームでは明らかにならなかった、数々のドラマチックなストーリーが展開するCDドラマ版。キャラクターのイメージソングも収録している。

7/24、2,854円(税込)でコナミ/キングレコードより発売

冬馬さんサイン入り台本を2名様に大プレゼント！

ということで、超激烈レアアイテム、冬馬さんのサイン入りアフレコ台本を抽選で2名様に！

あて先はこちら



欲しい人は、官製ハガキに郵便番号、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、今回のインタビュー記事の感想を必ず明記して、P.223の "おたよりのあて先" の「みつめて台本プレゼント」係まで送ろう。しめ切りは7月9日（木）当日消印有効。なお、当選者発表は発送をもってかえさせていただきます。

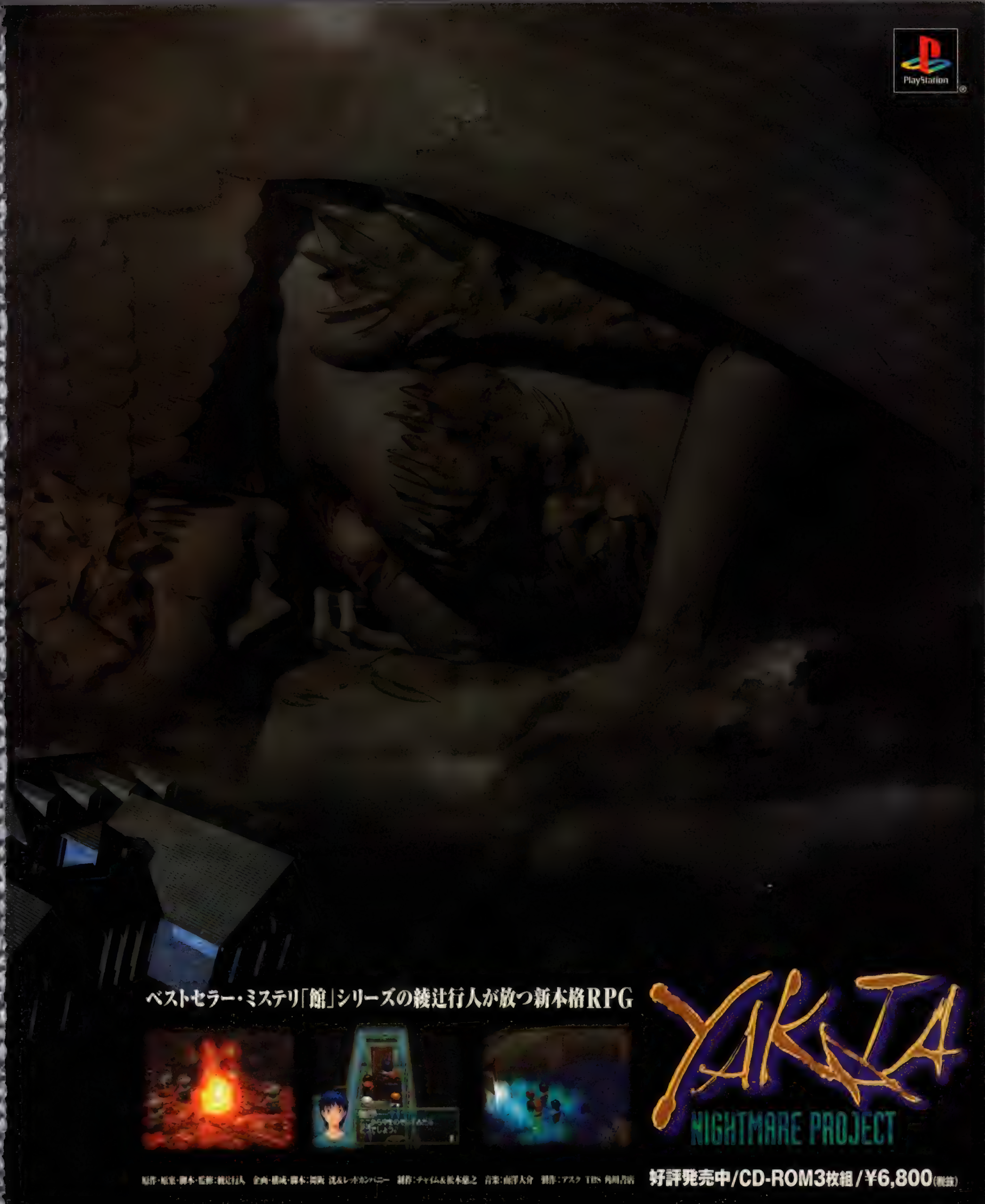


ゴジラがT.C.Gになって登場!!
(トレーディングカードゲーム)
東宝怪獣キャラクター勢揃い!!
敵の拠点を潰せ!!
相手の拠点を怪獣をつかって
早く破壊した方が勝ちだ!!
スターターデッキ ¥1500(税別)
ブースターパック ¥400(税別)
LIMITED EDITION
レジェンドオブゴジラ
怪獣大戦
THE LEGENDS OF
GODZILLA®
怪獣大戦
初回限定で発売!!
全300種!!
'98・6月発売!!
BIG PRESENT!!
このカードは、アメリカ版ゴジラのカードです。
映画公開日7月11日以降に、アメリカ版ゴジラ
のPHOTOカードと交換します。
お楽しみに!!
←このカードを下記へお送り下さい。
アメリカ版ゴジラのPHOTOカードと交換します。
送り先〒130-0004
東京都墨田区本所4-19-3 アサイビル7F
株式会社やのまん　怪獣大戦係
Godzilla™
ゴジラ
GODZILLA
?
GODZILLA AND THE CHARACTER DESIGN ARE TRADEMARKS OF TOHO CO.,LTD.
©1998 TOHO CO.,LTD. ALL RIGHTS RESERVED.
©1998 TOHO•TOHOEIGA
YANOMAN
発売元
株式会社　やのまん
東京都墨田区本所4-19-3アサイビル



PlayStation
ティー・イー・エヌ研究所
KING OF PARLOR 2
キング オブ パーラー 2
©1998 ティー・イー・エヌ研究所 / JAPAN VISTEC
ねらえ、資産10億円!!
めざせ、パチンコチェーン王!
今度の舞台は3大都市・・・
東京、大阪、名古屋!!
SANKYO FEVER 実機シミュレーション
Vol.3
好評発売中!!
標準価格：¥5,800（税抜）
搭載機種：CR フィーバービッグパワフルFX・CR フィーバービッグパワフルEX
CR フィーバーデーモンGP・フィーバーデーモンGX・フィーバーメガクィーンEX
好評発売中!!
標準価格 ¥5,800（税抜）
ユーザーサポート 03-5467-3843
受付時間 / 月～金 10:00～15:00（祝祭日をのぞく）
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。


ask
巨大な闇が迫る。
一九九X年、人々の眠りから悪夢は消えた。
孤島の屋敷に招かれた四人は、いまだに悪夢を見る者たち。
世界崩壊の危機を告げ、密室で殺された屋敷の女主人。
忍び寄る影は、館に増幅された人々の〈悪夢〉なのか。
闇にうごめくものたちの真実の姿。
恐るべき異世界への扉が今、開かれる。
攻略本発売予定
「YAKATA」綾辻行人のナイトメアワールド
予価：本体1,500円＋税 8月発売予定
ナイトメア・プロジェクト YAKATA 攻略ガイドブック
発行・発売：ティーツー出版
予価：本体1,200円＋税 7月発売予定
ナイトメア・プロジェクト YAKATA 公式攻略ガイド
発行：メディアワークス 発売：主婦の友社
予価：本体950円＋税 7月発売予定
ナイトメア・プロジェクト YAKATA 完全本
発行：リクルート 発売：メディアファクトリー
予価：本体1,200円＋税 7月発売予定
株式会社アスク デジタルソフト第2事業部 〒162-8558 東京都新宿区下宮比町2-6 TEL:03-3267-6864
http://www.ask-digital.co.jp
©1998 Yukito Ayatsuji / ASK / TBS / Kadokawashoten / RED / Chime
「月刊少年エース」(角川書店)にて
コミック「YAKATA」連載開始!



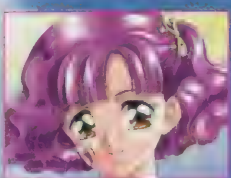
PlayStation
ベストセラー・ミステリ「館」シリーズの綾辻行人が放つ新本格RPG
YAKATA
NIGHTMARE PROJECT
好評発売中/CD-ROM3枚組/¥6,800

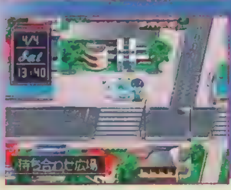
PlayStation

SEGA SATURN

メサイヤ MASYA









©1998 NCS／レインディア

★恋愛と職業の両立を目指し、さまざまなイベントや恋を経験していく新感覚のシミュレーションゲーム

★マルチシナリオ、マルチエンディングはもちろん、総勢５０人以上の豊富な登場人物や、２０種類以上の仕事・アルバイトなど、見どころが盛りだくさん。

★CGは全てハイレゾモードで再現。イベントシーンは150ヶ所以上あり、アルバムでのチェックも可能。

新メサイヤファンクラブ「メサCAN² CLUB」会員大募集!!

入会金・会費無料

新作ソフト情報など満載の会報をはじめ、メサイヤとファンを熱く結ぶファンクラブがこの春、リニューアルしました。この機会にぜひ、ご入会ください。

■入会手順

右の必要事項をご記入の上、返信用切手80円を同封して下記住所「メサCAN² CLUB会員募集 DP」係まで封書でお申し込みください。入会手続きが済み次第、「会員カード」をお送りいたします。（お手元に届くまで1ヶ月程度かかることもあります）

■会員特典

- 自分だけのシリアルNo.入り新会員カード発行
- あなたとメサイヤをつなぐ会報「メサCAN²」を毎号お手元に。
- カードを持ってイベントに行こう。カード会員だけのお楽しみをいろいろご用意。
- 会員だけの「特別招待イベント」の開催。
- その他オリジナルグッズの優先購入・特別割引・限定バージョン販売などメリットいろいろ

※現在メサCAN CLUB会員の方も改めて入会手続きが必要となります。



メサイヤ情報をGETしよう!! インターネットアドレス http://www.ncsnet.co.jp/

NCS 日本コンピュータシステム株式会社
お問い合わせは
〒160-0023 東京都新宿区西新宿8-14-24 西新宿KFビル4F
TEL.03-3365-9033(代表) FAX.03-3365-9034

入会申込書 ※コピーして使ってください。

●名前（フリガナ） ●性別

男・女

●住所（フリガナ）

〒□□□-□□□□

●電話番号 ●E-mailアドレス

●生年月日

昭和・平成 年 月 日生まれ 満 歳

●お好きなゲームジャンル

・シミュレーション ・RPG ・アドベンチャー ・アクション ・格闘
・シューティング ・スポーツ ・レース ・アダルト

●お持ちのゲーム機器

・SS ・PS ・N64 ・ゲームボーイ ・WinPC ・Mac
・その他（ ）

DP6

グループでデートに行く、そんなゲームができました!!

PlayStation

これがパーティーモードだ



1週間単位でエリア決定

場所選択

パラメータアップ

or

女の子と会話



リーダーから順に女の子を選んでいく

デートに誘えると…

パーティーモードリプレイ

●他人のジャマばかりじゃ恋は実らないの巻●

ななみ　『あのこどこのこ』には4人まで対戦可能なパーティーモードがあります。ボードゲーム感覚で手軽に遊べるものです。とにかく「恋愛」がテーマだから、燃える、燃える。で、その楽しさを伝えるためレポートをしているわけですが…。

まま　誰に話しているんですか？さぁ、始めますよ。

ななみ　はいはい。…おっと、いきなりブルっと振動が来ましたけど…。

てらにし　デュアルショック対応で、自分の番になると、振動して知らせてくれるんですよぉ。

まま　知力がぜんぜん上がらないよ。だから渋谷はやめようって言ったのに…。

ななみ　僕なんか、魅力は高いけど知力0だし…。パラメータって、どう影響するんですか？

てらにし　パラメータによって、同じパネルを使っても好感度の上がり方が違うんです。じゃあ、そろそろデートですね。美加を映画に誘ってと…。会話の話題は音楽と…。

ななみ　あっ、ハートに矢が…。一気に好感度が上がってる！そういうやつには「悪口」パネルで…。

まま　俺も「悪口」を…。プレイ期間が終わって、告白ですね。えーっと、

ななみ　キャシーに…、あれっ、フラれたよ。なんで？

てらにし　だから、マップの移動のときから、女の子と話をしてないからですよ…。

まま　会話パネルないから、あんたのジャマするしかないじゃん。

ななみ　それがダメみたいですね、僕らは…。



キャラクタファイルNo.4
キャシー・ベルマン
（声：佐久間　レイ）
日本に来てからはやや内気だが…



キャラクタファイルNo.3
杵島　美加
（声：山崎　和佳奈）
優等生タイプのやさしいお嬢様



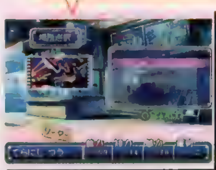
期間が終わると告白に…



キャラクタファイルNo.5
河原　夢子
（声：岡本　麻見）
無邪気でとても明るい女の子

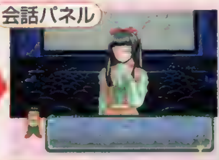
恋のかけひき グループデート

リーダーから順に女の子を選んでいく
デートではプレイヤーは全員参加。リーダーが移動する場所を決め、順番に女の子と「会話パネル」を使って会話をして好感度を上げていく。一度会話した女の子は次に選べないので、行動の順番がとても重要。

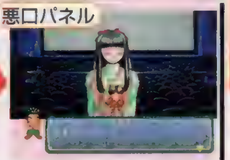




会話パネル



悪口パネル



次のリーダーの決定
女の子との会話で一番好感度が高かった人が次のリーダーに。会話パネルの収集、使い方がポイントになってくる。



次の場所へ



新感覚恋愛対戦ボードゲーム

あのこどこのこ

8月発売予定 ¥5,800

SUCCESS PRESENTS

株式会社 サクセス
〒150-0011 東京都渋谷区東3-12-12祐ビル3階
ホームページアドレス：http://www.success-corp.co.jp

PlayStation

"PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

SE SHOEISHA



幾多の困難を共に乗り越えた時、
真実の愛を知る!

出演声優
フィット 関 智一
レナ 高橋美紀
プリム 長沢美樹
シュラ 久川 綾
マーム 南 央美
シルク 永島由子
ガイア 緒方恵美
ミュウ 笠原弘子

オリジナル
オープニング＆
エンディングソング
歌:笠原弘子

恋愛要素をプラスしたシミュレーションRPG

精霊召喚
プリンセス オブ ダークネス

好評発売中!!
標準価格 5,800円(税抜)

©1998 Shoeisha Co., Ltd.

購入者全員プレゼントキャンペーン!!

本製品に含まれているアンケートハガキに必要事項をご記入の上、ご返送していただいたお客様全員に、「精霊召喚特製トレーディングカード(6+1枚組)」をプレゼントいたします。
なおプレゼントの締切は1998年7月末日までです。



株式会社 翔泳社 〒107-8790 東京都港区南青山2-18-2 竹中ツインビルB館3F TEL. 03-5411-1019 FAX. 03-5411-5072 翔泳社ホームページ http://www.shoeisha.co.jp/enter


PlayStation
ヘイ、彼女ぉ。いっしょに回転しない？
人生まわってなんぼ。
迷路のようなバラバラの道をクルクルまわしてつなげて進む新感覚のアクションゲーム誕生！敵キャラは攻めてくるし、制限時間は迫ってくるし、もうタイヘン！アイテムやトラップを駆使して、君は無事にゲートへたどり着けるかな？反射神経と知力と一瞬のヒラメキを総動員して、さぁ挑戦だ！
●道をまわす
●VSモード
遊び方はひとつじゃない！争奪バトルも楽しめます
怒涛の足どりアクションゲーム！
まわってムーチョ！
絶賛発売中！
標準価格5,800円(税抜)
まわってキャンペーン
「回転グッズ」プレゼント！
体験版にチャレンジして当てよう！
お店でプレイできる体験版の最後に隠されているキーワードを送ろう！
★特賞 本格派マウンテンバイク･･･1名様
★副賞 スポーツヨーヨー･･･････20名様
「まわってムーチョ」を買って当てよう！
買ってくれた人にはさらにチャンス！
※詳しくはお店でおたずねください。
商品及びキャンペーンに対するお問い合わせ先：株式会社 東北新社 住所：〒107-0051 東京都港区元赤坂1-7-10 元赤坂ビル3F
TEL.03-5410-6527 東北新社のホームページhttp://www.tfc.co.jp/hiroba
©東北新社・INNER BRAIN ©1998 東北新社 ●掲載のソフト画面は開発中のモノです。●ソフトの内容及び発売日、価格等は、改善等のため予告なく変更する場合があります。
"PS"マークおよび"Play Station"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
TOHOKUSHINSHA

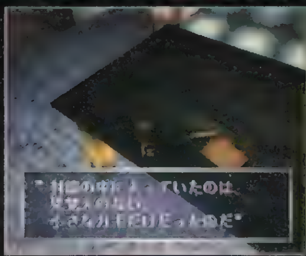
Story

謎と恐怖に満ちた『Echo Night』のストーリー、その内容に鋭く迫る!

ファンタジー色が強い『キングスフィールド』とは対照的に、『Echo Night』のストーリーは、20世紀初頭のアメリカという現実的な舞台で展開する。ここでは3つのポイントから、ノスタルジックな雰囲気の中でつづられる恐怖の物語に迫っていこう。

ストーリーのポイント1　1通の封筒から、物語は始まる

物語は、本作の主人公であるリチャード・オズモンドのもとに、彼の父親からの封筒が届く場面から幕を開ける。封筒を受け取ったリチャードはその直後に、父親の家が火事になったとの知らせを聞き、故郷への家路につくのだ。それが恐怖の物語の始まりとも知らず……。



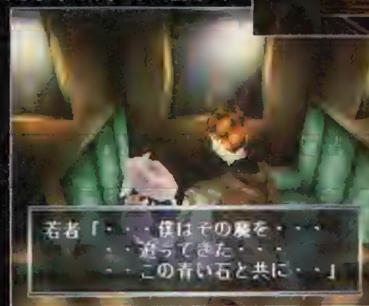
◀届いた封筒には、小さな鍵が1つ入っていただけ。これは一体?

ストーリーのポイント2　繁栄と滅亡の"紅"と安寧と永続の"青"

"持つ者に繁栄をもたらすという紅い石と、それを砕く青い石。2つの石がその存在を分かつとき、運命の歯車は狂い始める"という、はるか昔から伝わる伝説が、この『Echo Night』の物語の核心に触れる重要な鍵になっている。繁栄をつかさどる紅い石を、なぜ青い石は砕いてしまうのか。その理由に、何らかの秘密が隠されているようなのだが……。

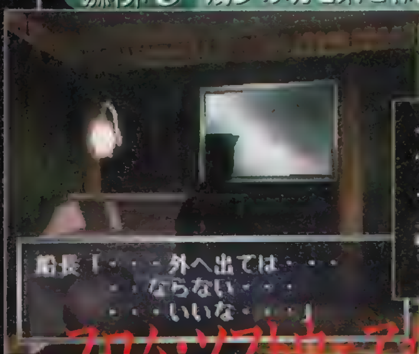


▲家の焼け跡を探ったリチャードは、隠し部屋で1冊の日記を発見する。

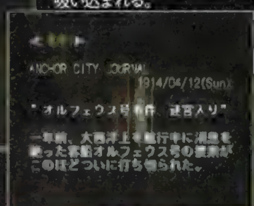


◀その日記を開いた途端、2つの石の伝説に関わる、恐ろしい事件の映像が…。

ストーリーのポイント3　幾多の魂を乗せ、海をさまよう"オルフェウス号"の謎……



▼日記を手に入れたあと、地下室に降りたリチャードは、豪華客船が描かれた絵の中に吸い込まれる。



当時の最高の技術をもって作られた豪華客船、オルフェウス号。しかし、船は大西洋上で嵐にあい、乗員、乗客とともに消息を絶つ……。この豪華客船が消息不明になった事件の原因を究明し、秘められた真実に迫るのが、物語における最大のテーマだ。

Echo Night

8.13 AVG　▶¥5,800　▶フロム・ソフトウェア　▶MC(2ブロック)、DS(AC非対応)

フロム・ソフトウェアが満を持して放つ、ホラー感覚の3D・リアルタイムAVG

Echo Night

悲しき魂がさまよう豪華客船で、若者は背筋も凍る怪異を体験する……。フロム・ソフトウェアの最新作『Echo Night』は、これまでのシリーズでつちかわれた"恐怖感"を巧みに取り入れた、3D・リアルタイムAVGだ。今回はストーリー&システムにスポットをあてるぞ。

特別インタビュー SPECIAL INTERVIEW

第2回　覚悟

株式会社フロム・ソフトウェア代表取締役社長　**神 直利氏**

前回に続いて、神社長のインタビューをお贈りしよう。前回からの続きとなる今回は、神氏の作り手としての哲学に触れるような内容となる。フロム・ソフトウェアの真の姿が、ここに……ある?

スペシャル・インタビュアー/岩崎啓眞氏

神直行氏(株式会社フロム・ソフトウェア代表取締役社長。以下、Z):いや、でも実は、もう作ってしまったソフトについてお話するのはけっこうイヤだったりするんですよね……本当はね。作り手としては、いろいろあるんですよ、やっぱり。いろいろ反省しちゃいますからね(笑)。作りはじめるときはいろんな欲もあるんです。こうしたい、ああしたい……でも、開発の過程であきらめることもあるわけです。疲弊もしてくるしね(笑)。そのあれやこれやという部分もそうなんだけど、僕がいつも意識しているのは自由度とストーリーということなんですよ。これはもう永遠の命題で、ゲームの中のことで言えば、バランスの問題に直結することだと思うんですけど、これをきれいに見せる、楽しんでもらうことを考え続けてるんですよ。もちろん、今回の

How to play

『Echo Night』ならではの、独特のゲーム展開をピックアップ!

探索、発見、そして恐怖との遭遇……。さまざまな要素で構成される、臨場感あふれるゲーム展開を詳しく紹介するぞ。

プレイのポイント1 さまざまな行動によって、ゲームを進める糸口が見えてくる

リチャードは、焼け落ちた家や豪華客船内などの3Dフィールドを自由に歩けるのはもちろん、調べる、持つ、しゃがむ、辺りを見るといった、さまざまな行動をとることができる。状況に応じて的確な行動をとりつつ、あやしい何かを発見したり、アイテムを入手したりしながらゲームを進めるのだ。プレイヤーの判断力、推理力がためされる場面も多々あるぞ。



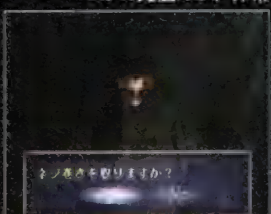
▼調べたり、動かしたりが可能なものは、画面中央に表示されている"視点ガイド"をあわせると点滅する。この状態でないと、行動を受けつけないぞ。



▲天井が低い隠し通路をくぐり抜けたりなど、"しゃがむ"にはいろいろな用途がある。

プレイのポイント2 アイテムで活路を開く

フィールドの探索中などに手に入るアイテムも、ゲームの進行に欠かせない大事な要素だ。リチャードの行動だけで解決できない場面では、アイテムの力を借りることになるぞ。ゲームにはオープニングで手に入る「小さな鍵」をはじめとして、実に多種多様なアイテムが登場する。用途がはっきりしないアイテムも多く、どんな場面で役に立つかの見極めが、非常に重要になってくるぞ。また、手に入れたアイテムはいつでも"見る"ことができ、見ることで初めて効果がわかるものもあるのだ。



▲家の焼け跡で「ネジまき」を入手。これの使用用途は……。



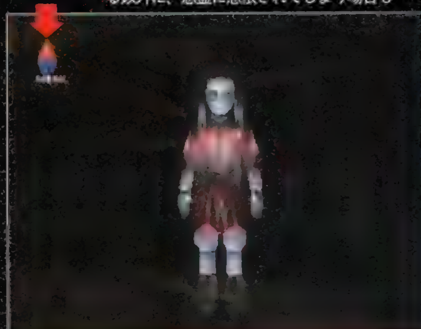
▶寝室の止まった柱時計に使うと、時計が再び動き出すのだ。

プレイのポイント3 危険と恐怖が主人公を襲う!

焼け落ちた父の家を探索するうちに、数年前に消息を絶った豪華客船、オルフェウス号に閉じこめられるリチャード。船内の探索中は、悪霊に攻撃されたり、危険なものに触れると彼の体調が悪化していき、ダメージを受けすぎると死んでしまうのだ。体調は5段階あり、アイテムの「体力回復剤」を使うことで回復できる。

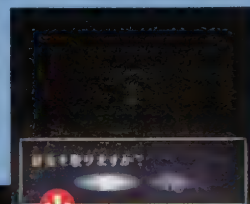
主人公の体調

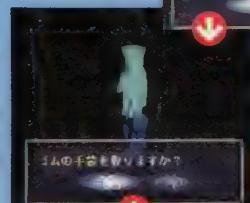
▼悪霊などからダメージを受けると、画面の左上に体調の状態が表示される。ダメージを受ける以外に、悪霊に憑依されてしまう場合も……。



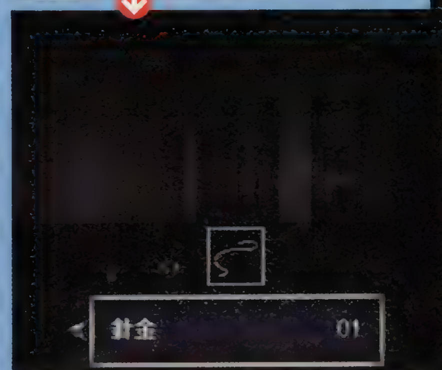
複数の行動とアイテムの組み合わせが必要な場合もある!

探索が進むにつれて、謎解きが難解になっていくこのゲームでは、複数の行動とアイテムを組み合わせないと解決できない、複雑なロジックも用意されている。ここで紹介するのはその一例で、正しい組み合わせで行動やアイテムの使用を行わないと、ダメージを受けてしまうのだ。





▲船具倉庫に置かれていた工具を使って、扉に巻きつけられていた「針金」を入手。
◀亡霊の記憶の中の港で「ゴム手袋」を入手。この手袋には、絶縁効果がある。



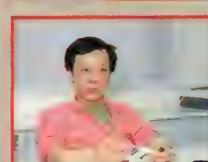
▲手袋を装備し、針金を使って配線を修理することで、配電装置の回復に成功。これで船内の明かりが使用可能に。

『SHADOW TOWER』でも完全に解けたわけじゃない。永遠に続く問題かもしれませんよね。
岩崎啓真氏(株式会社メディアワークス電撃PlayStationD編集部。以下、I):それはきっと、途方もない大問題ですよ。プレイヤーにとっても作り手にとっても理想ですよね、それは。自由度が高くて、ストーリーも楽しめるとしたら。極論するならば、『ファイナルファンタジーVII』の画面で「キングスフィールド(以下、KF)II」の自由度。やっぱり無理でしょう(笑)。
Z:極端な話、僕はセーブポイントをゲーム中に用意するのもイヤなんですよね。死んだら終わり、ですよ。これはただ難度を上げたいってわけじゃなくて、死んだら終わりだから、死なないようなプレイ、生き残るための工夫をユーザーにしてほしいんです。
I:生き残るRPG。それって「RPGの基本」なのかもしれませんね。
Z:例えば、現実の世界でも「(自動車で移動中に)高速に入るからちょっとトイレに行っておこう」とか、けっこう用心深く行動してるものなんですよ、人間。そういう行動にはいくつもの関連性はあるんだけど、人生は基本的にわかりやすいものだと思うんですよ。考えてみれば。だから、現実的に考えてみておかしいことはなるべくゲームの中でも入れないように削っていくんですよ。それが、僕のゲーム作りの基本かもしれませんね。
——本日はお忙しいところ、ありがとうございました。



神 直利氏

◀終始にこやかにお話くださった神氏。お忙しい中、予定以上の時間を割いてくださったのだ。ありがとうございました。



岩崎啓真氏

◀予定以上の時間をいただいても、フロム・ソフトウェアへの熱い思いは、まだまだ語り切れなかったかも。

■インタビュー後記——失礼ながら、神氏は年齢不詳である。ゲームのことを語るときの、あまりにも無邪気そうな笑顔が、そう感じさせるのだ。

PHOTO/まきたゆういち

DPS ソフトレビュー THE DEEPER ザ・ディーパー

どこまでも深くやりこむ! 最強のゲーム評価記事

今回は全21本のソフトをレビューしています。Part 1では話題のソフトをピックアップして、4人のレビュアーがそれぞれの視点で評価。Part 2は、本誌での担当ライターか、そのジャンルに精通している人間が評価を担当しています。

レビュアー紹介

岩崎啓眞	本誌コラムでもおなじみのクリエイター。大胆な批評はゲームへの愛あればこそ。
ウォルフ中村	冷静かつ鋭い視点でゲームを斬るベテラン。アーケードやパソ通にも詳しい。
なんでもゆうこ	RCG好きの女性レビュアー。朝昼晩とプレイし続け感じたままにレビューする。
ジュピター藤平	クールなレビューがモットーの理論派ゲーマー。だがギャルと格闘には熱くなる。
がんの字	ファンタジー系のゲームが好きな職人肌のライター。梅おにぎりが大好物。
TAC★	洋ゲーとPZGが得意。メガネっ娘とメイドさんと人形には我を忘れる困った人。
ドワーフ西谷	難解なSLGから渋いオヤジゲーまでオールマイティにこなす超ベテラン。
PON	RPGや育成ものならおまかせの女性ライター。愛ある批評をモットーとする。
城イドム	"挑戦"をテーマにゲームに燃える熱血漢ゲーマー。STG、ACTが得意。
ゆかマン	床を生活の拠点とする元祖床寝男。アニメや声優系には特にこだわりを持つ。
Z佐藤	「ロックマン」シリーズを愛し続けてはや10年。今も少年の心を決して忘れない。
うきき松崎	毎日がうきうきライフ。かなりハードなものまでOKのベテランゲーマー。
袋こ～じ	強い相手を求めさまよう格闘ゲーマー。ギャルゲーにもかなり興奮するらしい。
小岩	ほっとくと永遠にプレイし続けるゲームジャンキー。特にRPGには目がない。
背徳KING	馬ゲーからHゲーまでオールジャンルOKのオヤジ系若手ライター。声がでかい。
下川拳銃	5日間ゲームをした後で2日間眠り続け、食後にメシを食いまくる快男児。
ほやへ田島	瀬戸内海の暴れん坊。ゲームにかける情熱は海よりも熱く、山よりもすごい。
ミミっちい	猫耳、うさ耳etc…獣耳ギャル命の、敏腕ライター。「ですぅ～」が口ぐせ。

ダブルキャスト

■SCEI ■AVG■6月25日■¥4,800



『いつもの様にカメラの前で、いつものままの表情で美月はファインダーに収まっている』

記憶喪失になった少女・美月との出会い、そして動き出す日常…を描くAVG。豊富な分岐と、フルアニメ・フルボイスがポイント。

岩崎啓眞



「ダブルキャスト」はSCEIの新シリーズ「やるドラ」の第1弾ソフトということですが、僕は「やるドラ」を、お話を見るツールとして理解しています。そしてシステムの完成度それ自体には文句はないです。基本的には「アニメまで入ったサウンドノベル」ですから、ダメなわけはありません。あとはお話をどうするか、それが問題ですね。

シナリオに関しては、安っぽい印象で正直言って不満。プレイを始めてから3分で、メインストーリーが最後まで読めてしまう内容では、あまりにお寒いではないか。だがその反面、ゲームシステムの完成度はかなり高い。アニメの作り、アニメと静止画のつなぎ、選択肢の増え方などなど、どれをとっても非常によく作られている。システムに限って言えば満点をつけてもいいほどだ。このシステムを生かした、これからのシリーズに期待したい。

60

ウォルフ中村



前号の岩崎さんのコラムを読んで以来、電撃PS－D9が楽しみ。手持ちのメモリーカードを整理したかっただけに、「ようやく便利なツールを利用できる」と喜んでいるわけです。もっとも、枚数が枚数だけに（70枚以上ある）、「何を今さら」という気持ちもあるんですけど。大変そうだもんねぇ。丸1日かければ終わるんだろうけどさ（笑）。

選択肢によって展開が大きく変わるため楽しめた。振動の使い方もうまい。プレイ済みの場面を内容がわかる程度に早送りできる等、2回目以降のプレイのことも考えられている。やり込むごとに新たな選択肢が登場するのも○（イベントクリア率が80％を越えてからの変化が激しい）。ただ、92％でも全エンディングの6割にしか届かないのは…。到達済みエンディングの確認がしづらい点も×。ルート概要とその結末を表示する機能もほしかったところだ。

80

なんでもゆうこ



この原稿を書いているのは、W杯の第1試合目が行われてから、ちょうど3日後。サッカー観戦のために、連日明け方までTVに釘付け状態です。本誌が出るころには、予選の決着もつくはず。日本代表には絶対勝ってほしいんだけど…。ああ、不安でいっぱい。新聞に「惜敗」の2文字が踊っていないことを願うばかりです。

アニメーションがキレイだし、すごいボリュームなんでビックリしました。また、ムダのないストーリー展開のおかげでゲームにのめり込みやすいのも良いところですね。最初の分岐は少なめなんだけど、2回目以降のプレイでは倍増します。1時間程度でクリアできちゃうので、最初はちょっと物足りないかな、と思いましたが、エンディングは30種類近くあるし、何度もプレイしたくなるような作りになっているので、かなり楽しめました。

80

電撃レビュアーズ



「電撃レビュアーズ」とは、DPSが誇るその道のスペシャリストたち。Part 1の4人目とPart 2のソフトレビューを担当します。さまざまなジャンルのソフトに幅広く対応できるように、得意分野の異なる10数人が常に待機中。彼らの詳しいプロフィールが知りたい人は、左のレビュアー紹介を見てくださいね。

イラスト／影一号

アニメ仕立てのサウンドノベル……と言えば一番わかりやすいんではないでしょうか？ シナリオの完成度やシステム面での練り込み（2回目以降のプレイを考えた作りやデモ、演出など）はハンパじゃなく、本当に「何回も遊ぶのに耐えうる」ソフトです。イメージ的に"アニメ"という部分が先行していますが、「絵が嫌いだから」とか、「ギャルゲーっぽいから」という理由でやらないのはもったいないですよ。今後のシリーズにも期待大！【袋こ～じ】

90

点数の見方 点数は5点きざみの100点満点。特にオススメのタイトルの点数は赤色になっています。

PART 1

SHADOW TOWER

■フロム・ソフトウェア■RPG■6月25日■¥5,800



「キングスフィールド」シリーズの流れを汲む3DダンジョンRPG。戦闘はリアルタイムで行われ、盾で攻撃を防ぐこともできる。

「キングスフィールドII」より難易度が高いので、ちょっとRPGでもやるか、なんてノリの人にオススメできるゲームではない。「ゲームとは挑戦である」というぐらいの気概を持っている人にだけオススメする。ゲーム自体の完成度は非常に高い。どんな不可能と思われるような困難も知恵（卑怯な策略？）と勇気で切り抜けられるし、自由度も非常に高い。細かな操作系も上々。なお3D酔いする人には非常に厳しいゲームであろうことは指摘しておく。

90

システムをよりシビアにした「KF」。戦闘は間合い調節がシビアな上、序盤は回復アイテムもそう多く手に入らないので、自然と無傷で倒すテクニックが身につく。「こういうのもあり」だとは思うが、もう少しフォローがあってもいいと思う（最初のセーブポイントにたどり着くまでに何度やられたことか）。武具等を細かく設定できるのはいいのだが、それに比例して読み込み回数も増えたのは不便。マップ表示や方位磁石がないので迷いやすい点も残念だ。

80

「KF」シリーズ独特の暗〜い雰囲気が引き継がれていて、ファンとしてはすごくウレシイです。ただし、主人公があっけなく死んじゃうところも同じ。スリリングな展開ではあるんだけど、正直難しくて苦労しました。武器や防具が異常に壊れやすいのも、難易度の高さに拍車をかけてますね。隠し部屋がたくさん用意されていたり、モンスターの種類が豊富だったりと、遊びがいがあるのは良いけれど、私としてはもっとストーリー性がほしかったかな。

75

「KF」シリーズの魅力を受け継ぎつつ、新しい要素を随所に盛り込んだゲーム内容は、なじみがある中にも本作ならではの斬新さが感じられて良いです。恐さや緊迫感といった、プレイヤーをドキドキさせる要素にもさらに磨きがかかっているので、「KF」が好きな人なら間違いなく楽しめるはず。そのぶん難度も格段にアップしていて、初めての人にはツライかなって気はするけどね。VSモードが思いのほか楽しいのにも驚いた。

【がんの字】

90

ヒロインドリーム2

■マップジャパン■SLG■6月25日■¥6,800



芸能学園を舞台に、担当した女の子を立派なヒロインに育て上げるSLGの第2弾。「SSアイテム」など、新要素もあるぞ。

とにかく前作の問題点のほとんどが修正されているのに感心した。聞き逃した音声を再度聞ける、スペシャリスト（先生）の選択がわかりやすくなったなど、非常にプレイしやすくなっている。正直言って、美少女育成ゲームのスタイルとしては古典的だとは思うが、丁寧でよくまとまっているし、バランスもいいので、前作が好きだった人には自信を持ってオススメできる。ただ、キャラの絵に少し癖があるので、嫌いな人はダメかもしれない。

75

前作での不満点は解消されている。メッセージを聞き逃しても再生できるようになったし、スペシャリストのデータも見やすくなった。マップ移動もスタートボタンを使えば簡単にできる。新要素であるアイテムのアイデアもいい。ただ、アイテム付け替え時の操作方法は×（1〜2回目のプレイでは手持ちアイテム数が少なく、ひんぱんに付け替えることになるのに）。発生条件が厳しいイベントも例によって多そうだ。難易度も前作よりアップしている。

75

生徒をヒロインにするために、ゲームセンターに通ってアイテムを入手するんだけど、実際この作業はかなり疲れます。せめていろんなゲームを用意してくれれば…。パターンは少ないですが、女の子からの感謝のメッセージが苦労を忘れさせてくれます。身分を隠して女の子と接していくという、このゲームならではのシチュエーションも健在。街マップでは、場所を指定するだけで移動できるようになっていて、わざわざ歩き回る必要がないところが◎。

75

前作と比べ格段に遊びやすくなった。セリフのテキストが出ないことを除き、不満もほぼ解消。繰り返しのプレイを前提としたバランスになっており、何度も遊ぶための工夫も凝らされているので、長〜く遊べます。前作のファンなら確実に楽しめますので、何をおいても買いでしょう。ただ、全般的にイベントを発生させることが難しくなっているので、馴れないうちは盛り上がりに欠ける印象を受けるかも。

【ほや〜田島】

85

PART 2

宇宙のランデヴー 〜RAMA〜

■ゲームバンク■AVG■5月7日■¥6,800



有名SF作家、アーサー・C・クラーク原作のAVG。RAMAと呼ばれる円筒形の物体が舞台だ。

ウォルフ中村

「MYST」タイプのAVG。方位磁石にイベントが用意されている方角も表示されるため、効率よく探索できる。やや特殊なところこそあるものの、操作性もまずまず。ただ、アイテム管理部分は×。表示方法自体もクセが強いし、並び替えもやりづらい（アイテム合成時と操作方法が同じなため、わずかなカーソル位置の違いが誤操作の原因となる）。ゲームをやる前に20年振りに原作を読み返したが、役には立たなかった（笑）。

65

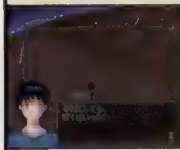
PON

操作方法にクセがあり、移動やアイテム使用などの基本的なことでさえ最初は戸惑います。しかし慣れた頃には、未知の世界の探検と難解な謎解きにハマってる自分がいる（笑）。ただ問題は、コンフィグ設定がないこととアイテム画面の操作性が悪いことですね。まぁ、不親切かつ高難度な作品なので、物体や図形について悩むこと自体を楽しめる人じゃないとキツイでしょう。「MYST」のようなAVGが好きな人にはオススメです。

75

Nightmare Project 〈YAKATA〉

■アスク■RPG■6月4日■¥6,800



推理作家、綾辻行人氏がシナリオを担当したミステリータッチのRPG。館に潜む数々の謎を解きあかせ！

ウォルフ中村

40時間近く楽しめるオーソドックスなRPG。操作性、操作感とも良好。視界は狭いがコツさえつかめば戸惑わずに操作できる（螺旋階段だけは×）。戦闘はシンプルだが、連携や側面攻撃等が可能なため戦略性もある。原作者がかかわっているだけに物語内容もいい（ネタばらしもほとんどない）。ただ、キーコンフィグがない、1マップ内で読み込みが入る、魔法使用後のカーソル位置をキャラごとに管理していない等は減点材料。

70

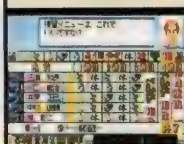
なんでもゆうこ

視点の切り替わり方にクセがあるせいで、方向がわかりづらくなっています。操作に慣れるまでは、もと来た道を引き返しちゃうことがよくありました。でもその点を除けば、重要なアイテムを音で知らせてくれたり、そのアイテムを使用するシーンではオートで選んでくれたりするから、意外とスムーズにゲームを進められます。戦闘も難易度は低め。敵の後ろにまわり込んで戦うってシステムが、なかなか楽しめました。

75

コンビネーションプロサッカー 〜Jリーグの監督になって世界をめざせ!!〜

■アクセラ■SLG■6月18日■¥5,800



Jリーグの監督になってチームを育てるSLG。日本代表を率いて世界大会に出場することもできる。

ドワーフ西谷

いわゆるサッカーチーム育成SLGだが、とにかく操作系が単純。プレイヤーの負担を極力少なくしようという姿勢には好感が持てる。もちろん、ヘビーユーザーには物足りなく思える面もあるのだが、やはり間口の広さは重要。監督として試合中にできることも、少ないが適度にあり「見てるゲー」になっていない点も評価したい。グラフィックは好みが分かれるところだが、とりあえず視認性には問題がないので及第点か。

65

下川挙続

試合では、謎のパスワークが展開されたり、ワーッと集まってボールの奪い合いをしたり。最初はプロとは思えない試合振りに失望するが、育てれば絶妙なパス回しを見せてくれる。でも、見ていて楽しいものではないので、試合をスキップできるようにしてほしかった。一応、最初の（5年目）ワールドトロフィーには出場可能なバランスとなっているが“世界”は強いです。なお、SSの「サカつく」経験者には物足りないかも。

50

スーパーアドベンチャーロックマン

■カプコン■AVG■6月25日■¥5,800



人気ACTシリーズがAVGになって登場。選択と戦闘以外は、アニメを見ているようにゲームが進行する。

Z佐藤

物語は友情あり、涙あり、そして笑いもありで楽しいし、アニメーションの仕上がりもグッド。「ロックマン」に関して今まで知らなかった新発見も盛りだくさんで、ファンのボクとしては十分満足できた。ただ残念なのは基本的に展開が一本道なところ。戦闘に負けても先に進めるとか、選んだ会話で目的自体も変化しちゃうなど、もう少しマルチに展開するようにしてほしかったな。あと「ブルースの口笛」がなかったのも減点！

85

うさぎ松岡

AVGというより、アニメーションの途中で分岐がある…といった、デジコミに近い内容。読み込みがほとんどないアニメシーンはなかなか快適。個人的には、アニメのデキ（主に絵柄）と、ゲームとしてのボリュームがCD3枚組にしてはちょっと物足りないのが気になった。ゲーム自体は簡単な選択と、ちょっとした3D・STG風の戦闘だけなので、ACTの「ロックマン」が苦手だった人でも十分楽しめるだろう。

65

PART 2

ハローキティの Cube de Cute

■カルチュア・パブリッシャーズ■PZG■6月25日■¥4,800



大人気のキティちゃんがPZGで登場。ブロックの段差やお邪魔キャラをかわし、アイテムを集めよう。

TAC★ 60

ルールや操作はけっこう複雑で、子ども向けとはいえないから注意。PZGとして難しいというよりも、ブロックが妙に空中で固まったり、ブロックとキティを同時に操作しないといけなかったりと、システム面で苦労する部分が多い感じなのが、ちょっとツライぞ。やけに気合の入ったグラフィックで、ステージのストーリーが絵本風に楽しめるオマケなど、キティ好きでアクションPZGが好きな大人にはたまらんでしょう。

Z佐藤 70

絵の枚数は多いしクオリティも◎。ウェディングドレス、振り袖、水着に宇宙服など、いろ〜んなコスチュームのキティちゃんが楽しめるので、ファンならきっと大満足できるはず。キティちゃん以外のサンリオキャラが登場するのもウレシイところだろう。操作には多少の慣れが必要だけど、コツをつかめば簡単なので、PZGとしてはちょっと物足りなさを感じた。まあビジュアル方面に期待しているなら良いけど……。

プロレス戦国伝2 〜格闘絵巻〜

■ケイエスエス■SLG■6月25日■¥5,800



プロレスを題材にしたSLGの第2弾。レスラーを育てるだけでなく、新団体の旗揚げなどの要素もある。

城イトム 45

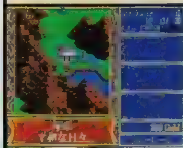
プロレス団体を経営していくのだが、育成部分は単調で、イベントのインパクトも薄く、どうもアツくなれない。技の数は豊富だし実況も悪くないと思うが、レスラーの動きがやや不自然でスピード感にも欠けるため、3分〜8分前後の試合中が退屈すぎる。個人的には、観戦するのみでなく、試合中にプレイヤーが操作できる部分がほしいと思った。経営団体のルールなどを結構自由に決められる点はいいと思うのだが…。

下川拳銃 50

前作はプレイしていないのですが、この作品は団体経営というより選手を育成することがメイン。でも試合のシーンがチープで、育てて強くなったキャラの試合を見よう、という気持ちになれない。とはいえ、選手のパラメータがUPして技をマスターしていく、という成長の部分に的をしぼれば遊べる要素はあると思う。セーブは1年ごとにしかできないので、試合を見ないでさっさと進めていくことが多いけどね。

The Legend of Heroes I&II 英雄伝説

■GMF■RPG■6月25日■¥5,800



パソコンで大ヒットを記録した名作RPGが、2作セットで発売。壮大な「英雄伝説」を一気に楽しめる。

がんの字 65

先に発売された「白き魔女」では、アレンジなしの移植に不満を感じた僕。でもこの「I&II」に関しては、もとが良いデキだっただけに、逆に原作の魅力を損なわないそのまんまの移植がうれしいです。「I」と「II」をカップリングで出してくれた点にも感謝かな。ドットの粗さまで完璧に再現しているノスタルジックなゲーム内容に、当時を知るユーザーさんは懐かしさを覚えることでしょう(笑)。思い入れのある人は買い。

PON 65

「懐かしい!」のひと言に尽きる作品。グラフィックもシステムもあの頃のままです。ゲーム画面は小さいし、操作性もよくない。今プレイするとさすがに時代を感じます。でも、面白さに遜色はなく、気付くといつのまにか夢中になってるほど。2本入ってるのでお得ですし、懐かしさに浸りたい人や昔の名作RPGをやってみたい人にはいいんじゃないかな。個人的には、完全移植ではなくリメイクしてほしかったですね。

精霊召喚 〜プリンセス・オブ・ダークネス〜

■翔泳社■S・RPG■6月25日■¥5,800



美少女の精霊を召喚し、力を合わせて敵を撃破していくSLG。戦闘だけでなく、恋愛の要素もあるのだ。

ジュピター藤平 45

CGはこの手のゲームを好む人に受け入れられそうではあるけど、ゲームとして考えると少々ツライ。特に、戦闘時に味方キャラをすり抜けることができないおかげで、狭いところでは渋滞になりやすく、ゲームの展開が遅くなる。また、移動後のキャンセルもできないので、うかつな1手が命取りにもなりかねない。敵を倒さないと経験値がもらえないので、弱いキャラはよほどうまく扱わないと、いつまでも育たないし。

袋こ〜じ 50

キャラクターイラストが、えらく好みだったので期待しながらプレイを始めると…(ため息)。1ターンで3回行動できるシステムはなかなか面白いんですが、猪突猛進な敵のアルゴリズムのために戦略性は皆無。また、SFCのようなグラフィック+シナリオもツライ。声優さんの演技に助けられてなければ、苦笑するしかないレベルです。キャラは立ってるんだけどなぁ…。キャラの魅力に負けて、点数をプラスしてあります。

Puchi Carat (プチカラット)

■タイトー■PZG■6月25日■¥4,800



キャラがカワイイ、「ブロックくずし」風の落ちものPZG。アーケードにはなかったPSオリジナル要素も。

TAC★ 75

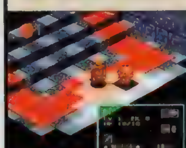
キャラはカワイイし、手軽に遊べるので、ライトユーザーにはオススメできる。基本はブロック崩しだけど、完全にボールの制御だけが勝負というわけではなく、降りてくるブロックの先の地形を覚えて崩し方を考えるなど、けっこう戦略的な面もあるのは面白いぞ。ただ、そのわりにはその場の勢いだけで勝負が決まってしまうことも多いのが難点か。ちなみに、プレイするときは、ボリュームコントローラが絶対オススメ。

Z佐藤 75

ブロックに玉を当てて消すだけでなく、切り離して下に落とすことも可能という一風変わったブロック崩し。このアイデアは◎。いかに多くのブロックを切り離すかで超熱くなれる。プレイモードもストーリー、段位認定、タイムアタックなど充実していて1人プレイは思う存分楽しめるだろう。ただ対戦だと自滅か圧勝かの展開になってしまい、イマイチ盛り上がりに欠ける。ゲームの性質上、仕方ないことなのかなぁ……。

マスモンKIDS

■東芝EMI■SLG■6月25日■¥6,800



モンスターを召喚して、敵を攻撃するシステムが特徴的なSLG。時間と空間を行き来する物語も魅力。

がんの字 65

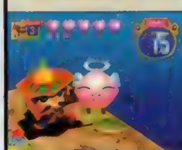
世界設定やゲームシステムはちゃんと「マスモン」してるんだけど、遊んだ感じはまったく別のゲームになっています。キャラクターの雰囲気もあいまって、ファンの方がプレイすると、少し戸惑ってしまうかも。逆に「マスモン」初体験のライトなユーザーが遊ぶのには適した作品だと思う。勝利条件を複数用意して、クリアに有効な戦略を多様化させたアイデアは◎。これで、もう少しバランスがしっかりしてれば……ね。

ゆかマン 55

もとになったSLGを親しみやすくしよう、という狙いはわかるんですが、全体的になんか中途半端なんですよね。特に、せっかくカワイイ原画があるのに、実際に動くキャラがえらく粗いのは×。戦闘も結局、数を召喚した方が勝つようになってるし、もとのゲームにあったモンスターの成長の要素が消えているのにもガッカリ。ここまひ氏のファンにも、もとのゲームのファンにとっても、残念ながらイマイチな感じですねぇ。

まわってムーチョ!

■東北新社■ACT■6月25日■¥5,800



フィールド上のパネルを回転させて道を作り、ゴールを目指す「水道管ゲーム」タイプのACT。

TAC★ 50

最初のうちは楽しかったんだけど、いくらステージが進んでも、面構成がずっと同じ正方形で変化しないので、ちょっと飽きがくる。せっかくの道の組み替えも、戦略性より行き当たりばったりな感が強い。また、近くのマスに来た敵に対して、歩いて向きを変えて攻撃するという一連の行動をとるときのレスポンスが悪く、先に攻撃されてしまうことが多いなど、PZGとしてもACTとしても中途半端な感じっす。おしい。

小岩 55

システムがシンプルだし、ボリューム的にも申し分ないと思うんだけど、どうにもイマイチな感じ。ステージごとの変化が薄く、ただひたすらにゴールを目指すだけのゲーム展開は盛り上がりに欠ける。あと、アイテムが異常に多いとか、敵がイジワル(ゴール前で待ち伏せしたりする)などバランス的にも良いとは言い難いものがあった。ほのぼのした雰囲気やパネルを回転させるというシステムは良かったんだけどなあ。

銀河お嬢様伝説ユナ 〜FINAL EDITION〜

■ハドソン■AVG■6月25日■¥5,800



女子高生アイドル"ユナ"が銀河を救うAVG。PS新要素「カードコレクションシステム」に注目。

ゆかマン 70

フィールド全体が把握しにくい、戦闘時にカーソルが敵のところに行かない、など、SLGとして見ると問題点は多々ありますが、ファン向けアイテムとしては及第点なのではないでしょうか。音声をカットすれば読み込み時間もさほど気になりませんし(ファンは音声を聞きたいでしょうが)。個人的には、途中で挿入されるミニゲームみたいなイベントには興を削がれましたが、結構楽しめたのも事実。悪くないと思いますよ。

ほや〜田島 70

ゲーム中に読み込みが頻繁に発生するので、全体的にテンポが悪く(音声をカットすれば多少は軽減されるけど)ダルい印象を受けた。ストーリーも、ユナに関する予備知識のない私には、今ひとつノレない部分があった。やはりファンならば……ということになるのかなぁ。ただ、全体的なシステムは無難にまとまっているし、シナリオのボリュームも満点。キャラに魅力を感じられるのならば、結構イケます。

PART 2

爆走デコトラ伝説 ～男一匹夢街道～

■ヒューマン■RCG■6月25日■¥5,800



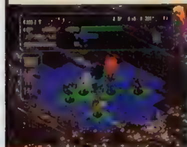
独自の世界を持つ"デコトラ"で公道を走るRCG。車体にオリジナルのペイントをすることもできる。

城イトム 当たり判定も納得できる作りだし、各種モードやコース数も充実している（2P対戦がないのは残念だが）。ただ、レース展開は淡々としており、気楽に遊べるぶん、走りを極めるには物足りない。ただ、このRCG最大の魅力は「トラック野郎」「男の華道」といったノリをそのまま踏襲した演出にある。9曲の演歌によるBGM、お金を稼いでトラックを飾りつけていけるシステムほか、このノリが好みの人になら絶対のオススメだ。 **75**

下川拳銃 幅寄せ、ブロックなど、ライバルのムチャクチャな妨害がスゴイ。これには、ゲーム中のボイスにもある「じゃまだ、じゃまだ～。殺されたいんか!!」ってな気分にさせられます。それに、ゲームオーバー後の再スタート時のセリフがスキップできないとか、レースに入る前の読み込みの長さもイライラ度を増幅させる要素。でも、最終モードの恋愛AVG的な展開には少しホッとしました。演歌な曲の中でも「未練酒」は名曲!! **80**

バックガイナー ～よみがえる勇者たち～ 飛翔編「うらぎりの戦場」

■ビング■SLG■6月25日■¥5,800



人気SLG3部作の第2弾が登場。好評のアニメは健在、さらに機体の強化など新要素も追加された。

ウォルフ中村 SLG部分は前作と同じ。戦闘アニメのスキップは毎回手作業でやる必要がある、ユニット数が多いとカーソル移動が重くなる、全体マップをスクロールさせられない等、改良してほしい点は多々あったのだが。「上級者にやさしく初級者に厳しい」難易度も相変わらず。ただ、今回はイージーレベルがあるので初級者でも楽しめる。上級者向けの"アイテム集め"があるのも○。私のクリアタイムはノーマルレベルで20時間でした。 **60**

うきき松崎 前作「覚醒編」をプレイしていない人のための配慮があるのは○。でも、やはり前作から続けてプレイすることをオススメする。ゲームシステムはほとんど同じ。敵の思考が早くなっているとか、戦闘時のアニメーションが新規のものになってるなどの改良を期待したのだが……。ただ、イベントでのアニメーションはちょっと強化されている（質、量ともに）気がした。相変わらず2枚組にしてはボリュームが少ないと思う。 **55**

惑星攻機隊りとるキャッツ

■ファミリーソフト■SLG■6月25日■¥5,800



本格的なウォーSLGに育成の要素を追加。半人前の隊員たちを鍛え上げ、宇宙の平和を守るのだ。

ジュピター藤平 新ムービーが追加されていたり、CGが描きなおされていたり、美少女ソフトとしては確かにレベルアップした感はある。ただ、ゲームとしての楽しさという点では、酷評を受けたFX版からの改善がほとんど見られない。イベントはいつ、どうすれば起こるのかまったくわからないし、戦闘時は勝手に射程の合っていない武器を使おうとして失敗するし。操作系は良好なのに、ゲームそのものでストレスを感じるなんて……。 **40**

小岩 ひと昔前のロボットアニメを彷彿させる世界観は結構好き。育成パートはオーソドックスな作りでわかりやすいし、頻繁にムービーが挿入されるのもうれしい。ただ、育成パートと戦闘パートの両方とも基本的に地味で、非常に淡白な印象を受けるのが残念。ほかにも、システム面で気になる部分がいくつかあったし……。個人的にはそれなりに楽しめたけど、もうひとひねりほしかったというのが正直な感想。 **60**

電撃コンストラクション 落ちゲーやろうぜ！

■メディアワークス■ETC■6月25日■¥5,800



自分で落ちゲーを作りたいという人のための、PZG作成ソフト。サンプルゲームも用意されている。

TAC★ かなりいろいろできるんだけど、落ちゲーのシステムを考えるのが楽しくなってきたあたりで機能の限界に突き当たる感じ。まぁ、あくまでコンシューマー機上でのツールだから、しょうがないか。本気の1本から、慣れれば手軽にテキトーなものまで作れるので、「俺の作ったゲームで勝負！」ができる対戦相手がいる人にはオススメ。絵を描く人なら、背景キャラのアニメーション作成にも、かなり燃えそう。 **75**

Z佐藤 サンプルとして入っている素材がとっても豊富。「簡単設定モード」もあり、軽い気持ちで取り組んでも遊べるゲームができちゃうのはウレシイ。効果音やルールが細かく変更できるのも◎。本気で作りたいと思っている人にも十分対応できていると思う。だけどオリジナルを作成しようとすると、覚えることはかなり多め。それにグラフィックを描くときちょっと操作に戸惑う面も。そのへんは仕方ないのかなぁ…。 **85**

ソルディバイド

■アトラス■STG■7月2日■¥5,800



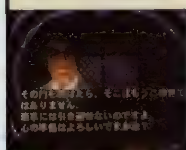
ファンタジーの世界を舞台としたSTG。魔法を使ったり剣で斬りつけたりと、多彩な攻撃が可能。

城イトム ファンタジックな設定や移植度などは悪くないが、アーケード版同様、敵の攻撃が避けにくく、力押し攻略になりがちな傾向があるので、万人にはオススメできない。一番簡単なモードでもガンガン攻撃を喰らってしまうので、初心者では歯が立たないだろう。RPG仕立てにアレンジされたオリジナルモードは、アイデアもよく新鮮な気分でプレイできる。ただバランスに難があり、かなり根気がないと、十分に楽しめないかも。 **60**

小岩 アーケードからの移植作で独特のプレイ感覚がとても面白いです。けど、あまりにも難易度が高く、とくに後半はボス戦の連続で苦労しました（EASYでも結構難しい）。せめて、コンティニュー時にその場で復活できるなど、オプションで設定できるともっと良かったと思うのですが。PSオリジナルモードがあったりと内容が充実しているだけに、もっと幅広い層の人たちに楽しめるゲームに仕上げてほしかったです。 **65**

大幽霊屋敷 ～浜村淳の実話怪談～

■ヴィジット■AVG■7月2日■¥4,800



お化け屋敷で会った人たちに、次々と怖い話を聞かされるAVG。リアルなCGとBGMが恐怖感を演出。

PON お化け屋敷を回りながら怪談を聞くという作りは面白いし、怪談部分が音声だったりサウンドノベルだったりと、構成もグー。でも、浜村淳氏を始めとする出演者の語り口調があんまり怖くない。そもそもお話が怖くないんですよね（私が怪談慣れし過ぎてるのかも）。あと、一時停止や送り戻し機能がないのはちょっと……。1回のプレイでは全部聞けないほど怪談がたくさん用意されているし、ゲーム的にはボリュームがあって◎。 **70**

下川拳銃 友人から聞いたり、何かで見たり読んだりした怪談が収録され、クリアするまでに登場したのは26話。途中に選択肢があり、実際には40話ぐらいの怪談が収録されているようです。ただ、浜村淳氏のキャラクター性のためか、「怖い」というより、ひとつの怪談集として聞いてしまった（文を読むところもある）。この手のソフトは「怖いかどうか」が評価基準かもしれないけど、怪談を知識として得られるソフトだと思う。 **70**

総評

岩崎啓眞

今回、最も一般性があるのは、無難にまとまっている『ヒロインドリーム2』。絵に癖があるので、それがダメな人はどうしようもないが、前作のファンなら買って損はない。ゲームとして最も完成度が高いのは『SHADOW』で、面白さは抜群。だが、強烈なまでに難しいので、ちょっと普通の人に勧める勇気はない。『ダブルキャスト』はシステムの完成度は高いが、シナリオの完成度が余りに低い。次作以降はシナリオの内容に期待している。

ウォルフ中村

『SHADOW』は序盤を乗り切れるかどうかがカギ。最初の世界をクリアできれば、ゲームにどっぷり浸れるだろう。前作の欠点を解消した『ヒロドリ2』やマルチな物語展開が小気味よい『ダブル』も単なるギャルゲーに終わっていない。『YAKATA』はミステリーファンがプレイするとより楽しめる。島田潔は出てこないが意外な展開もあって…（「原作者がかかわっているとこんなこともできる」という見本）。ファンなら各館を歩き回るだけで感動できます（笑）。

なんでもゆうこ

1回のプレイが短時間で終わっちゃうところが残念だけど『ダブルキャスト』のアニメの質と量には驚かされました。スペースの都合上書けませんでしたが、セーブするときにデータのコピーや消去ができる親切なシステムにも、すごく感心しています。PART2でプレイした『YAKATA』ですが、ストーリーの面白さはなかなかのもの。プレイしていて、思わず原作を読んでみたくなった作品です。ミステリー小説が好きな人は、ハマるかもね。

電撃レビュアーズ

今回はユニークなソフトがいくつか揃いました。まず、『爆走デコトラ伝説』は、演歌をBGMに「トラック野郎」の世界を味わえるソフト。個性的かつ笑える演出は必見です。『大幽霊屋敷』は、怪談を読み上げてくれるというコンセプトが新しい意欲作。いわゆるサウンドノベルとは異なる、妙な魅力があります。こうしたソフトや、キティちゃんを題材にしたソフト（『Cube de Cute』）の存在は、PSのユーザー層の広がりを感じさせてくれますね。

●読者が参加するPSゲーム誌上バトルコーナー

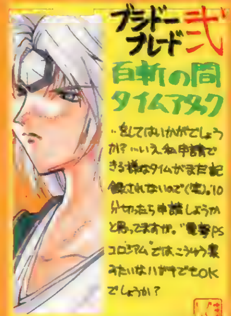
電撃PSコロシアム

DPS BATTLE COLOSSEUM

今回のテーマは　**募集外の記録**

「DPSコロシアム」は、ゲームに燃えるPSファンが一堂に集って記録を競い合える、夢のようなコーナーなのだ。参加者全員を集計の対象にしているこのコーナーでは、記録のレベルが高い低いなんてことにはこだわらないぞ。がんばってくれた記録なら、どんなものでも大歓迎なので、気軽に参加してみよう！

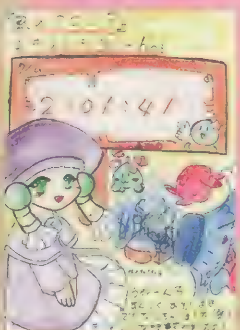
今号のこの1枚



◀山梨県の犬神しぐまさん。もちろん記録募集提案のハガキも大歓迎だけど、できれば恥ずかしがらないで、自分のベスト記録も添えてね。

ザ・挑戦者ランキング

募集外の記録を大紹介！



▼「クロノア」エクストラの特Dでの最高タイムを更新したのは、このハガキの林龍気さん（群馬県）。特Bでは獣人ちらりずさん（大分県）が2'6"23を記録。

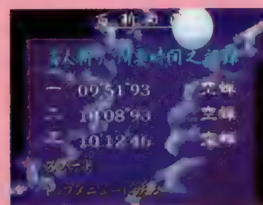


▲『テイルズ』鬼ごっこ最低タイムアタックでは、このハガキの宮内せとらさん（茨城県）ほか、野川武史さん（愛知県）、竜牙さん（岡山県）が0秒を達成。

■『FFT』ラムザをレベル99にするまでのタイムアタック／ブレーフ隊長（千葉県）56分58秒
■『ロックマンDASH』ビーストハンターのヒット数を競う／吉川一豊（愛知県）39ヒット
■『海腹川背・旬』オールクリアまでのタイムアタック／斉藤武志（静岡県）1'06'90（ルート：0-11-23-14-15-35-36-31-30）
■『テイルズ オブ デスティニー』ハーメンツのリオンを倒す特殊イベントで、達成時のパーティ合計レベルの低さを競う／谷川和孝（兵庫県）合計レベル14（スタン5、ルーティ4、マリー5）
■『マジカルドロップIII』「すぺしゃる」「かんたん（ひたすら）」のスコアアタック／なぽりん（香川県）12,003,460点（9段、35連鎖）



▲PS初期の名作『リッジレーサー』。T.T.のトータルタイム（車種は#6限定）で、佐々木宏樹さん（北海道）が2'33"851の大記録を樹立!!　スゴい!!



▲『ブシドーブレード弐』百斬の間でのタイムアタック（100人斬るまでの時間を競う）。竹下辰美さん（埼玉県）が9'51"93を記録。挑戦者も募集中だ。



▲『ときめきメモリアル対戦とっかえだま』での連鎖の多さを競う種目。魔神うららさん（千葉県）が30連鎖という限界と思われる記録を出したぞ。

キミの記録も聞かせてね

記録申請の方法　記録の申請は、ハガキに「郵便番号・住所・電話番号・氏名・必要なら6文字以内のペンネーム・申請記録（内容は種目ごとに異なる）」を書いて送ろう。

申請ハガキのルール　原則として申請記録は、ハガキに書くようにしよう。意見を伝える場合や、報告内容が長くなる場合だけ、例外として便箋なども認めているぞ。また、ハガキなど1枚につき、1人分の1申請記録しか受け付けないので、注意しよう。

申請時の注意点　同じ人が同じ種目に再申請する場合には「～回目の申請です。前の記録は～です」と書き添えること。イラストや当コーナーへの意見をつけてくれてもいい。

エントリーのルール　1人の人が複数の種目に参加してくれても構わないぞ。記録優秀者（主に入賞者）には、不正がないか確認のため"編集部から連絡の上で"証拠になるメモリーカードなどを送ってもらう（確認後に返却する）。

DPSならではの"特別集計部門"も用意！

大勢の参加者が集まった種目では、ここに挙げた5部門での上位者の記録も発表しちゃうぞ。同性、同年代の日本一をめざそう！

男子小学生　小学生（小学生以下でもOK）の男子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特A」と書こう。

男性30以上　申請した当日時点で満30歳以上の男性のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特B」と書こう。

女子小学生　小学生（小学生以下でもOK）の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特C」と書こう。

女子中高生　中学生か高校生の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特D」と書こう。

女性一般　上以外の女性（OL／主婦など）のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特E」と書こう。

募集中　鉄拳3～フォースモード～

ルール②　「鉄拳フォースモード」でスコアを競う。使用キャラは、隠しを含む誰を使ってもOK。集計は全キャラ共通で行うけど、キャラ別のトップ記録も発表する予定だ。

申請記録　『鉄拳3・ルール②』と明記して」、スコア／使用キャラ」をハガキに書こう。ちなみに、サバイバルモードの募集もいずれ行う予定なので、お楽しみに！

しめ切り▶9月1日消印有効

急げ！　みつめてナイト

ルール　ミニゲームの「パズルでナイト」で、1Pプレイのスコアを競う。コンティニューは禁止なので注意しよう。ほかには設定上の制約はとくにないぞ。

申請記録　『パズルでナイト』と明記して「スコア／選択キャラ」を書こう。スコアはメモリーカードにセーブできないので、入賞者の記録確認は特別にビデオテープで行うぞ。

しめ切り▶7月1日消印有効

募集中　鉄拳3～タイムアタック～（しめ切り 8月1日消印有効）

ルール①　「タイムアタック」でオールクリアまでのタイムを競う。使用キャラは、隠しを含む誰を使ってもOK。キャラ別集計もバッチリ行うので、好きなキャラで挑戦してみよう。

キャラ別集計もあり！

申請記録　『鉄拳3・ルール①』と明記して」、タイム／使用キャラ」をハガキに書こう。余裕があるなら、攻略に使った技についての解説も詳しく聞かせてね！

全参加者の記録も発表！

★このゲームでも記録募集中!!●「天誅」の鍛錬ステージで「忍術皆伝」のタイムを競う。ハガキには「天誅」と明記し「使用キャラ／タイム」を書こう。●「彩のラブソング」で「スタークラッシャー」「編み物ゲーム」それぞれの記録を競う。「彩のラブソング」と明記し「選択したゲーム／記録」を書こう。※以上は7／1消印有効までで優勝者を決定。●「サンダーフォースV」でタイムアタックのタイムを競う。自機は初期状態で選択できる機体のみ。難易度設定の制限はなし。「サンダーフォースV」と明記しタイムを書こう。※8／1消印有効までで優勝者を決定。

イラスト／まつながあやこ

募集外記録も受け付ける、当コーナーの特徴に迫れ！

「DPSコロシアム」では、正式募集種目だけに限らず、どんなPSゲームの記録でも受け付けちゃうぞ。最近になってこのコーナーを読み始めて、この自由な受け付け体制について知らない人も多いようなので、今回は正式募集外の申請記録について解説してみることにしよう。

POINT 1 キミの作ったルールも受け付けるぞ

「DPSコロシアム」では、読者が自分で作ったルールのもとに出した募集外の記録でも、バッチリと受け付けちゃうぞ（そんな記録は「読者オリジナルルールの記録」とも呼ばれている）。「募集がかかってないけど、いい記録が出たから聞いてほしい」なんてときには、気軽に記録を送ってみよう。また「最低を狙う」などの変則的なルールはもちろん、「数値をピッタリそろえました」などの聞いて楽しい記録でも大歓迎だぞ。



POINT 2 申請はいつ送ってくれてもいいぞ



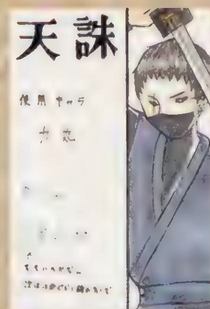
当コーナーにおいては、どんな種目でも集計作業はずっと続けられているぞ。これは最終発表がすでに行われた種目でも例外ではなく、改めて送られてきた記録もキチンと集計に加えられているのだ。だから正式募集が終わったあとでも、自己記録を更新したらいつでも報告のハガキを送ってほしい。もちろんPSザ・ベストなどで出ている古いゲームの記録でもOK。とにかく遠慮せずに参加してみよう。

POINT 3 申請ハガキの書き方アドバイス

募集外記録申請のハガキには「郵便番号・住所・電話番号・氏名・必要なら6文字以内のペンネーム・ルール・記録」が書いてあればOK。基本的に正式募集の場合と同じだけど、「ルール（何というゲームで、どんなルールのもとに記録を競ったのか）」は忘れずに明記すること。なお、使用キャラや難易度設定が選べる場合には、どんな状態で記録を出したのかも、記録のそばに書き添えるようにしよう。もちろん募集提案のハガキも大歓迎だぞ（キミの記録も同時に教えてね）。



POINT 4 記録のレベルは気にしなくてOK



▶田中ミゲル（大阪府）さんほか記録のレベルを気にしたハガキは多いが、心配無用だぞ。

募集外の記録に限らず、このコーナーでは記録のレベルが高い低いなんてことはぜんぜん気にしないぞ。自分なりに頑張ってくれた記録なら、どんなものでも歓迎するので、安心して記録申請してみよう。正式募集が終了したゲームの場合でも、「1位の記録は知らないんですが、トップに及ばないと笑われそうなので、送りにくいです」なんて心配はいらないのだ。「せっかく挑戦したんだし、編集部の人に自分の見てもらっちゃおう！」というノリで、どんどん記録を聞かせてね。

募集中 XI [sái]



女の子も参加してね

このカワイいゲームにおいては、女性プレイヤー（特C、特D、特E）限定の集計も行う予定。女性での日本一をめざして、参加してみよう！

ルール 「TRIAL」の「TIME LIMITED（3分間のスコアアタック）」でスコアを競う。キャラスピードほか、設定の制限は一切なし。

申請記録 『XI』と明記して、「スコア」をハガキに書こう。もしわかるなら、そのスコアを出したときの、「最高チェイン数」と「最高チェイン記録（MCS）」も教えてね。

しめ切り▶ 9月1日消印有効

急げ！ パラサイト・イヴ

ルール 1周目の範囲で、BP（ボーナスポイント）をどれだけ溜められるかを競う。セーブした段階での数値が申請記録になるぞ。セーブポイントや各種設定の指定はなしだ。

申請記録 『パラサイト・イヴ』と明記して「BPの数値／セーブした場所の名前」書こう。BPの振り分け具合が勝負を決めるので、いろいろ試してみるべし！

しめ切り▶ 7月1日消印有効

挑戦の受け付けは…（掲載予定：7月1日消印有効まで・Vol.81で発表）

〒101-8305 ㈱メディアワークス
電撃プレイステーション編集部
「DPSコロシアム」係まで

オリジナルグッズ披露宴

今回は、あるとちょっと便利でなおかつオシャレという、ステキな小物アイテムを紹介しよう。



メモリーカード用シール

なると缶さん（千葉県）が送ってくれたのは、『FFVII』のティファがデザインされたメモリーカード用のシールだ。「ほかの読者の方のグッズを見ていて自分でも作りたくなりました」とのこと。

電気スイッチ用のキャラクター紐



こちらは、蛍光灯などのスイッチ（紐）に取り付けられるという、とっても実用的なアイテム。作者の、ぴにょ水碕さん（神奈川県）は、写真の「あすか120％」版と、「海腹川背・旬」版の2種類を送ってくれた。絵もナイスで、完成度は結構高いぞ。

希望者にプレゼント

上で紹介しているグッズを希望者に抽選でプレゼントするぞ（シールは5人、キャラ紐「あすか」バージョンは1人、キャラ紐「海腹」バージョンは2人）。欲しい人はハガキに自分の「郵便番号・住所・氏名」と「希望の作品1点」を明記し、下の係まで送ってね。

応募先▶「DPSコロシアムグッズ提供係」
しめ切り▶ 7月9日消印有効

「グッズプレゼント獲得優先券」のご案内

正式種目で入賞（ブロック当選含む）すると賞金が支給されるが、このとき賞金のかわりに「グッズプレゼント獲得優先券」を希望することもできる。この券は、グッズプレゼント応募時にハガキに貼っておくと、最優先で当選させてもらえるという、超便利なアイテム。グッズファンの人は注目だぞ。

報酬 参加者が600人以上なら「1位に8,000円、2～5位に3,000円」、599～200人で「1位に5,000円、2～3位に3,000円」、199～50人で「1～3位に500円」、49～20人で「1位に500円」を進呈。賞金は上位だけではなく、参加者200名以上の種目で「10位以内、11～20位、21～30位、31～50位、51～100位、101～175位、176～300位、301～500位、501～800位」の各ブロックから抽選で1名ずつに2,000円も支給。下位にも賞金獲得のチャンスはあるし、上位になるほど獲得チャンスも多くなるのだ（参加者19人以下の場合でも特別賞品を贈るぞ）。

4色奴隷 Colorのどれい

〒101-8305 (株)メディアワークス「4C.ど.」

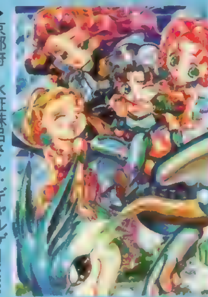
カラーのハガキはステキです。だからハガキはステキです。描きましょ？　ね？



▲茨城県　みなみ流水さん：なんというか……ヒロスエ似な表情です。まあ、彼女は元々、似てる言われてましたし。ヒロスエ以外だと川本真琴って説も……。



▲神奈川県　柒柚さん：彼女、ガンバってますよね。小さいのに。この小さいロボが大きく変形するんですね？？



▲京都府　水杠珠呂さん：ギャルゲー……と言われてもしょうがない展開ですよね。「FFV」。後半は、そりゃもう？……。



▲東京都　スティーブンさん：小さなグリフォン、カワイイでしょうねぇ。飼うのは大変そうですけど。



▲岡山県　水鶏さん：背後から忍び寄る妖しい影。それが忍者の生きる道なのです。死なないために、生き抜くために。



▲千葉県　明石知子さん：シーフ、歩く姿がお婆ちゃんみたいなんですよねぇ。それだけが……。

▼北海道　TOMYさん：やんちゃな感じがカワイイのでした。手のりパンダ欲しいですよね。





▲東京都　パー子さん：シャープな力丸。彩女の衣装はやはり、ちょっと強引ですよね。

▼大阪府　クラゲ2号さん：衣装が変わればこんな感じだったんでしょうね。カワイイです。





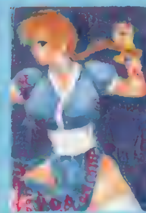
◀埼玉県　よしかづさん：おしやまな感じになりそうです。



◀愛知県　スカルさん：ああ…いいですねぇ。いい。です。



◀東京都　夏嵐さん：守るモノ。大切なモノ。この星の命です。



◀福岡県　ホルヲさん：格闘ゲームとしてもOKなのです。



◀東京都　ジュンさん：このシチュエーションはたまりません。

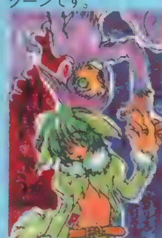
◀愛知県　ゆう午さん：ファーフィの思いは……伝わったんでしょうか？　本当に。





▲兵庫県　Y.Kさん：本編の続き＋このソフトの続きも気になります。

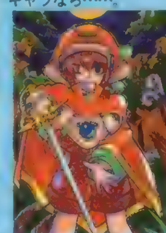
▼大阪府　キノピコンさん：口元が超プリティなクーンです。

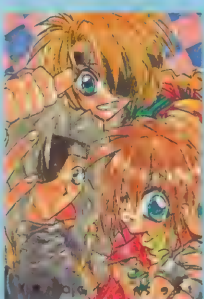




▲愛知県　北原健光さん：PS版→パソコン版っていうのもなかなかでは？

▼神奈川県　走馬あづみさん：彼女、プレイヤーキャラなら……。





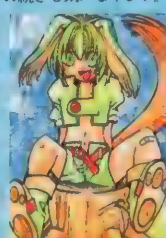
◀千葉県　柴田恭子さん：仲良しなファティマ一家のみなさんです。



◀埼玉県　矢渡さん：幸せな空気満載です。平和と愛にガンバりましょう。



◀東京都　パー子さん：2人は友だち。というか親友……フェイとどうなんでしょ？



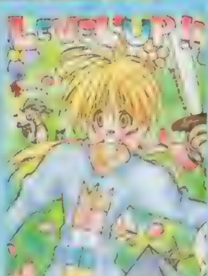
▲茨城県　小見幸子さん：悪そうです。ちょっと言うこときかなそうです。

▼岡山県　樹宮匡平さん：リアルな毎日、過酷な現実。





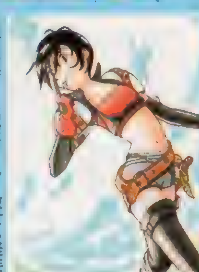
▲神奈川県　結実さん：やっぱり唱え方って紙とかに書いてあるんでしょうねぇ。読みやすいモノは価値が高いとか？　見てみたいですねぇ～。



◀滋賀県　藤崎尚さん：愛でしょう。テーマはズバリ、愛！　それです。



◀福井県　露々さん：なんというか、悩める彼女がステキです。

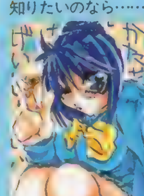


◀埼玉県　HAPPYさん：彼女も軽装ですよね。カワイイですけど。お腹、大丈夫？



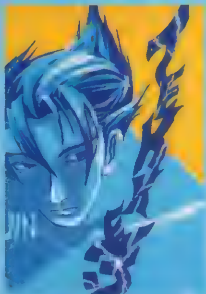
▲神奈川県　仲十泉さん：ガーンなんでしょうかねぇ？　どうでしょ？

▼徳島県　天野宗管さん：彼女の秘密を知りたいのなら……。



4色奴隷 Colorのどれい

カラーイラストの基本：このページは読者様のカラーイラストで構成されています。まさに読者様次第なページのワケですが、少しだけ決まりがございます。①：えんぴつ、色えんぴつのみだとツライ：イラストの色が薄いと印刷で良く発色してくれないので要注意。かなり濃く書かないとダメ　②ハガキサイズ：掲載できるのはハガキサイズのイラストのみ　③：掲載さ



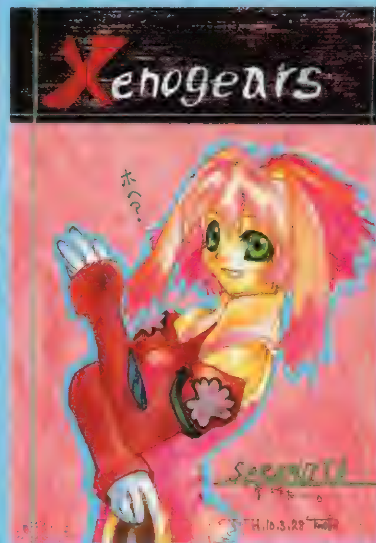
◀山口県　バグ12匹さん：冷たい印象の横顔です。レタリングもグーです。



▲宮城県　フォレストさん：良く考えると、洋画で見たいストーリーかもしれません。キャストは全員外人さんで。どうでしょう？　見たくありません？



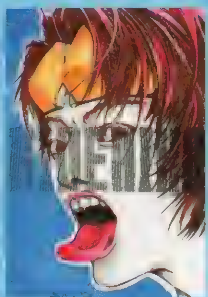
▶山形県　週末の怪人さん：ラムザの黒魔導士はいいですねぇ。



▲神奈川県　黒斗りんさん：彼女は目が印象的ですよね。あと口調と。もっとバンバン活躍してくれたらよかった気もします。エレメンツ全員で。



▲長野県　成都あきるさん：お姉ちゃんがカワイイです。



▶北海道　麻宮透さん：舌が、ものスゴイインパクトです。赤ですし。



◀宮城県　白河風華さん：壊れそうな彼女の心象風景がモノトーン調でバッチリです。



▲群馬県　軍手命さん：スゴイ勢いがステキな1枚です。ドーン。

▼埼玉県　クロリーさん：後ろのケダモノさんも♡です。





▲神奈川県　あんこさん：お掃除ですね。パタパタ。

▲北海道　暮新さん：いいゲームなんですがボリュームが。





▲新潟県　早乙女志乃さん：風が……舞ってます。優しい風なんでしょうねぇ。ふわって。癒されてしまいそうです。

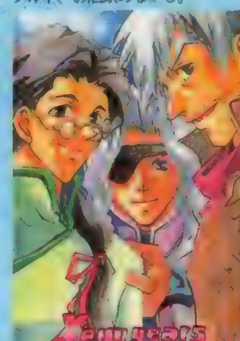
▼東京都　大熊ねこ丸さん：渋いですよね。あくの強いＣＧが特徴の「ブシドー」ですが、この方は合ってる気がします。





▲千葉県　ちったんさん：神か悪魔か。本当の力の使い方は誰も教えてくれませんから。

▼愛媛県　かへえさん：この3人の関係もかなりいいですよね。シグルド、お酒飲めないし。

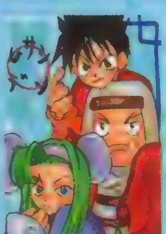




◀千葉県　S・風雅さん：この後……お話はどう展開していくんでしょう？　解決してないんですよね。全然。全面戦争になるんですかねぇ？　元凶を潰すためにはなかなか大変そうだし。どうなんでしょ。スターズ＝警官だけで扱うことが出来なくなってきてますしね。次は軍人が参加？　とか？



▲静岡県　ばらスィーさん：帽子取って行っちゃったわけですね。彼女たちの関係もかなりシビアですよね。まあ、このタイトルに登場する（元）人間キャラの過去は大抵アレですけど。それが「ポケファイ」じゃあんなにカワイイし……。



◀高知県　真崎桐夜さん：脇役もかなりステキです。イラストレーターさん違いますし。



◀宮城県　NAKOさん：というかこの服、制服だったんですね。忍者の人の。オヤジさん……。

移植化計画出張版

移植希望ハガキは、ここで紹介中です。ＳＳ、アーケードなど移植して欲しいソフトがある場合はどうぞ！



▲滋賀県　ごぢうりさん：ＰＳってアニメ系の本格派ＡＶＧは少ないんですよね。

▼北海道　長月あり乃さん：ＰＳならもっといけると思うんですが……。



▼千葉県　柴田恭子さん：いいですよね。あと「2」とかも。





予約Wキャンペーン実施!!

イベントへご招待!

プレイステーション「恋愛候補生」を予約していただいたお客さまの中から抽選で、1500名様を東京と大阪の2ヶ所で9月に開催する「恋愛候補生プレイステーション発売記念スペシャルイベント」へご招待!!岸波めぐみ役の川澄綾子をはじめ、飯塚雅弓、木村亜希子、中川亜紀子、豪華声優陣が出演予定!ミニライブ、トークショウなど盛りだくさん!! 恋愛候補生OAV 先行上映会も予定!ゲームを予約してイベントで盛り上がろう!!

イベント開催日:東京会場(九段会館)9/6予定　大阪会場(朝日生命ホール)9/26予定

※イベント内容、出演者については変更する場合もありますので予めご了承下さい。

さらにWチャンス!

さらにイベント入場券が当たった人もはずれた人も再抽選にて、合計2000名様へオリジナル・グッズをプレゼント!

応募方法　商品予約ができるお店で、購入予約をして店頭にある応募ハガキにお店のスタンプを 押してもらう。応募ハガキに住所、氏名等の項目を全て記入の上、ポストへ投函して下さい。

キャンペーン期間 7月31日まで(消印有効)

※応募ハガキが店頭にない場合は、下記のユーザーサポートまでご連絡下さい。

プレゼント内容
A賞――オリジナルテレホンカード……1000名様
B賞――オリジナルポストカード(各キャラクター5枚セット) 1000名様

そして…まだあるチャンス!!

プレイステーション製品マニュアル付属の応募券を官製はがきに貼って送ると、抽選で「恋愛候補生」のキャラクターフィギュアが当たる!

※フィギュアの仕様等は、現在企画中です。　期間:10月～11月30日(消印有効)

ショップの皆様へご協力のお願い　予約Wキャンペーンを上記要領で実施致します。ご協力の程よろしくお願い致します。

※一部予約を取り扱っていない販売店もありますのでご容赦下さい。　※発表は招待券発送をもって代させていただきます。(8月中旬)

要チェック!

ラジオ番組も好評放送中!!

「恋愛候補生 East」
パーソナリティ:木村亜希子(風巻夏美役)
文化放送:1134kHz／毎週日曜日深夜 25:00～25:30

「恋愛候補生 West」
パーソナリティ:川澄綾子(岸波めぐみ役)&飯塚雅弓(柿沼めい役)
ラジオ大阪:1314kHz／毎週日曜日深夜 25:00～25:30

ホームページでも情報公開中!!　http://www.kss-inc.co.jp/

ケイエスエスユーザーサポート
TEL:03-3779-0311
(土・日・祝日を除く11:00～17:00)

KSS

予価5,800円(税別)　品番:SLPS-01407 JANコード:T4988262301270

発売:株式会社ケイエスエス

電撃 PlayQuestion プレイクエスチョン

1998 HOW TO WIN

ジメジメした梅雨もあと少しでオシマイです。ゲームが解けなくて、心がジメジメしている人も、PQを読んで悩みとオサラバしちゃいましょう。あなたの心と体に初夏の爽やかさを運び込む、PQのスタートです!!

銀河お嬢様伝説ユナ ～FINAL EDITION～

超お気楽、極楽娘の「ユナ」の魅力が爆発の『銀河お嬢様伝説ユナ』! ここでは、その『ユナ』に隠された秘密をどんどん紹介していくぞ!!

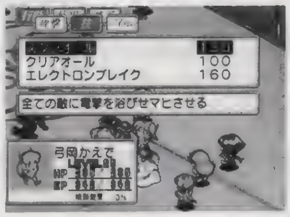
PS. I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

今回は、隠しキャラをお友だちにする方法を紹介するぞ。3人とも使えるキャラなので、ぜひお友だちにしてほしい。あと、いきなり話は変わるけど、キャラクターカードのありかが気になっている人も多いんじゃないかな。一応、次号でカードの集め方のコツを紹介する予定なので、期待して待っててね。（小岩）

発売中	▶¥5,800 ▶ハドソン
AVG	▶MC(2ブロック)

隠しキャラクター3人とお友だちになる方法を大紹介!!

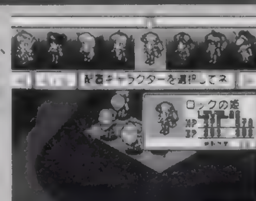
総勢30人近くにもおよぶかわいらしい仲間が登場する『銀河お嬢様伝説ユナ ～FINAL EDITION～』。思わず仲間を集めたくなっちゃうこのゲームに、実は3人の隠しキャラが存在していることが明らかになったぞ。そこで今回は、隠しキャラを仲間にする方法を紹介するとともに、彼女たちを組み込んだオススメのパーティ編成などを解説していこう。しっかりチェックして、彼女たちとお友だちになるのだ！



▲いずれも高い戦闘能力を秘めた彼女たちは必ず仲間にしておきたいところ。絶対にチャンスを見逃すな！

隠しキャラを組み込んだオススメパーティ

隠しキャラ3人をパーティに加える場合は、パーティ全体のバランスを考えて、回復役にユーリィや白香、サポート役に最適なロックの姫は必ず参加させておきたい。また、攻撃重視なら強力な技をいくつも使う鏡明や剣鳳がオススメ。防御重視なら便利な防御力UPの技を持つ沙雪華やセリカがいいだろう。



▶パーティ全体のバランスを考慮しつつ、敵の種類など各ミッションの内容に応じて出撃メンバーを決めよう。

サポート能力に長けたアイドル 弓岡かえで

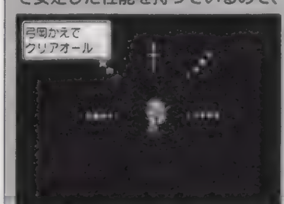


仲間にする条件

Chapter4・「流旋星アレハテ」か「プリンセス号」クリア後、地球のTV局でのミッションをクリアする。

技名	効果
スタンオール	すべての敵をしびれさせて行動不能にする
クリアオール	味方全員のステータス異常を回復する
エレクトロンブレイク	一定範囲内の敵を電撃で攻撃する

ユナと同じビーナスプロダクションに所属するアイドル「弓岡かえで」。彼女は、パラメータこそ平均的なものの、技の消費EPの少なさとその使い勝手のよさが魅力となっている。特に、補助系の技である"スタンオール"の効果は絶大。運がよければ敵全員を行動不能にできるので、戦闘がぐっと楽になるだろう。また、射程が長く、効果範囲の広い"エレクトロンブレイク"も攻撃技として安定した性能を持っているので、こちらを使ってみるのも手だ。あとは、EPが0になったときのことを考えて、回復道具を多めに持たせよう。



◀味方が毒やマヒを受けたらクリアオールですぐに回復するべし。

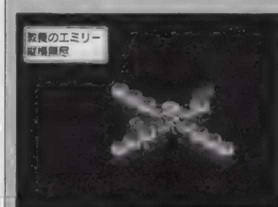
ユニークな技を持つ天才少女 教養のエミリー



仲間にする条件

Chapter4・「[illegible]」クリア後、天星に戻ってミッションをクリアすると仲間になる。

技名	効果
縦横無尽	自分の縦横のラインにいるすべての敵にダメージ
満場一致	仲間全員のHPを自分のHPと同じ状態にする
一網打尽	敵全体に絶大なダメージを与える



◀もし、敵に囲まれたら"縦横無尽"を使ってピンチを乗り切れ！

数多くの博士号を持つエミリア・フェアチャイルドこと「教養のエミリー」。彼女の最大の特徴は、味方の中でもっとも高い数値を誇るEPと独特な技の数々だ。とてつもなく効果範囲の広い"縦横無尽"と"一網打尽"に加え、通常攻撃もラインを攻撃するタイプなので対ザコ戦に効果的。最大EPが高いこともあって気軽に技を使えるのも強みだ。戦闘開始直後に上記の技を連発して敵の戦力を削れば、その後の戦いがかなり楽になるだろう。ただし、最大HPと防御力が低めなので、接近戦は避けて、遠距離攻撃をメインに戦うようにしよう。

攻撃力重視のパワーファイター 水野葉子

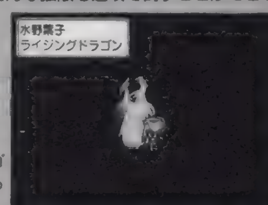


仲間にする条件

Chapter4・「界鏡星ヒッソリ」での模擬戦闘で"最強コース"をクリアすると仲間になる。

技名	効果
エネルギーシールド	味方1人の防御力を大幅に上昇させる
プラズマリッガー	自分の周囲にいる敵に放電して攻撃する
ライジングドラゴン	気合を溜めて敵にぶつける

名門女子校に通う生徒で、闇のお嬢様13人衆の1人。彼女は、HPと防御力がほかのキャラに比べて高いので、どちらかというと接近戦向き。ただし、攻撃力が若干低めなので、単独行動はさせないこと。戦わせるとしたら、攻撃補助系の技で攻撃力や防御力を上げてからにしよう。なお、使用する技は"ライジングドラゴン"がオススメ。威力が高いわりに消費EPが少ないので、ボス戦にも最適。連続で使えばどんな強敵も速攻で倒すことができるだろう。あと、"プラズマリッガー"はレベルに応じて効果範囲が広がるので、中盤以降でかなり役立つぞ。



▶"ライジングドラゴン"の威力は相当なもの。連続で使おう。

ポイント Q&A

Q：ゲームクリア後にユナのメッセージが流れたのですが、何か条件が必要なのでしょうか？

A：メッセージは、ゲームクリアまでのミッションのクリア条件に応じて変化します。条件は以下の通りです。「戦闘評価Aランク」、「ユナの最終的なレベルが30未満」、「キャラクターカード取得数が29枚以上」。この3つの条件のうち1つでも満たしていればエンディング後にユナのメッセージを聞くことができますよ。

ポケットファイター

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

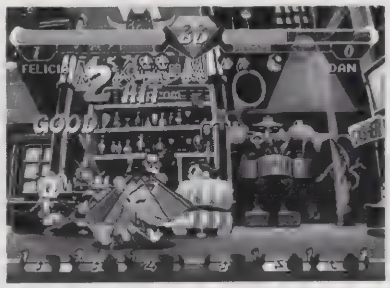
ついに「つくふぁい」のアイテム効果が公開されました。アイテムの性能が数値で示されると、味気ないゲームになってしまう気がしたのですが、このゲームはパラメータが表示されないので、杞憂に終わりました。逆に、アイテムの数値を知ることで、より自分好みのキャラが作れるため、楽しみが大きく広がりますよ。（あご）

「つくってふぁいたー」の全アイテムリストと、カプコンの開発者&「ポケファイ隊」のパスワードを一挙公開！　これで「サイキョー」を目指せ！

発売中	▶¥5,800　▶カプコン
対戦ACT	▶MC(1ブロック)、2P対戦可

「つくふぁい」の全アイテムの入手法&効果を大公開！

ＰＳ版の『ポケットファイター』に満載されているオリジナルモードの中で、最も充実している「つくってふぁいたー」モード。タバサの出す質問に答えることによって、自分だけのオリジナルキャラを作り、そのキャラの戦いを観戦するモードなのだ。質問の答え方によって、同じキャラでも全く違う戦い方をするキャラができるので、まるで自分の子どものような、愛着のあるキャラができあがるのだ。友だちとキャラを持ちよって対戦させたり、アイテムを集めたりと楽しみ方もさまざま。ここでは、「つくふぁい」をより楽しむために、登場するすべてのアイテムの性能が一目でわかる全アイテム表を大公開するぞ。今回の記事を参考に、愛する自分のキャラをさらにパワーアップさせてやろう！



▲自分の作ったキャラが、思い通りに動かないのをカワイイと思い始めたら、キミも親バカの仲間入り(笑)。下のアイテム表を参考にして、強くしてあげよう。

パラメータについて

アイテム表の見方は以下の通り。ゲーム中には、パラメータは表示されないが、タバサのワンポイント評価を参考にしながらアイテムを装備させてあげよう。

攻……攻撃力。相手に与えるダメージが増える。
防……防御力。キャラが受けるダメージが増える。
積……積極性。積極的に攻めていくかに影響する。
テ……テクニック。連続技の使用率が増える。
根……根性。つかみ技に対する強さなどに影響する。
反……反射速度。相手の技に対するスピードが速くなる。
よけ…………相手の攻撃をかわしやすくなる
ガード………ガードしやすくなる。
カウンター…カウンターを狙いやすくなる。

「つくってふぁいたー」全アイテム表

ここでは、アイテムによって追加される行動について紹介する。よくばり系という効果がついたアイテムを装備すると、ジェムを出す技を出したあと、ダッシュして、ジェムを集めるようになる。極悪系という効果は、一発入れば連続ヒットするような、攻撃力の高い技を好んで使うようになるのだ。また、キャラ特有の動きという効果は、オリジナルキャラの性格特有の動きではなく、あくまで、ＣＯＭの動きを実践するだけなので注意しよう。

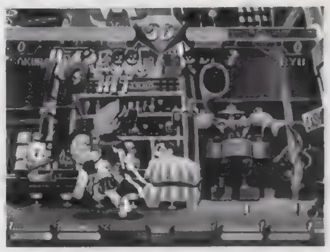
アイテム名	攻	防	積	テ	根	反	備考	入手条件
根性鉄ゲタ	-	1	-	-	-	-	フラッシュコンボの使用頻度が上がる	S・バトルモードでリュウに勝つ（1回目）
修行の賜物	-1	-	-	-	4	-	よけUP、ガードUP	S・バトルモードでリュウに勝つ（2回目）
友情鉢巻き	-	-	1	1	-	-	-	S・バトルモードでケンに勝つ（1回目）
闘魂リスト	4	-1	-	-	-	-	ダメージの大きい技を好んで使うようになる	S・バトルモードでケンに勝つ（2回目）
トゲ付き手錠	1	-1	4	-	-	1	-	S・バトルモードで春麗に勝つ（1回目）
甘い思い出	-	-1	4	-	-	-	空中コンボを狙っていく	S・バトルモードで春麗に勝つ（2回目）
黄のリボン	1	-	1	-	-	-	-	S・バトルモードでさくらに勝つ（1回目）
通信教育証	-1	-	-	4	-	-	マイティコンボの使用頻度が上がる	S・バトルモードでさくらに勝つ（2回目）
闇のシモベ	-	2	-	-	-	-	-	S・バトルモードでモリガンに勝つ（1回目）
誘惑リップ	-	-	-1	2	-	2	よけUP、カウンターUP	S・バトルモードでモリガンに勝つ（2回目）
家宝の護符	-	-	1	-	1	-	ダッシュ攻撃の使用頻度が上がる	S・バトルモードでレイレイに勝つ（1回目）
暗器セット	2	-	-	2	-	-1	-	S・バトルモードでレイレイに勝つ（2回目）
ねこシッポ	-	-	1	-	-	1	-	S・バトルモードでフェリシアに勝つ（1回目）
肉球ハンド	-	2	-	-1	2	-	相手から離れて戦うようになる	S・バトルモードでフェリシアに勝つ（2回目）
魔法びん	-	-	-	2	-	-	よくばり系	S・バトルモードでタバサに勝つ（1回目）
かばんネコ	2	2	-1	-	-	-	-	S・バトルモードでタバサに勝つ（2回目）
忍び足袋	-	1	-	1	-	-	-	S・バトルモードでいぶきに勝つ（1回目）
カエルの友	-1	-	-	-	-	4	手数の多い技の使用頻度が上がる	S・バトルモードでいぶきに勝つ（2回目）
愛国パンツ	-	-	-	1	1	-	ダッシュ攻撃が多くなる	S・バトルモードでザンギエフに勝つ（1回目）
クマの毛皮	-	4	-	-	-	-1	-	S・バトルモードでザンギエフに勝つ（2回目）
漢のススメ	-	1	-	-	1	-	-	S・バトルモードでダンに勝つ（1回目）
オヤジ秘帳	-	-	2	-1	2	-	挑発しやすくなる	S・バトルモードでダンに勝つ（2回目）
修羅の数珠	-	-	2	-	-	-	-	S・バトルモードでゴウキに勝つ（1回目）
波動の素	2	-	-	-	-1	1	極悪系	S・バトルモードでゴウキに勝つ（2回目）
守りの指輪	-	-	-	-	-	-	よけUP、ガードUP	キャラの性格によって最初にもらえる2つの性格アイテム以外は、同キャラ戦とサバイバルバトルで3連勝、6連勝するごとに入手できる。
噴火の腕輪	-	-	-	-	-	-	マイティコンボを連続で使用する	
銀のカガミ	-	-	-	-	-	-	よけUP、カウンターUP	
ウォッカ	-	-	-	-	-	-	ダメージの大きい技を好んで使うようになる	
女心バッジ	-	-	-	-	-	-	よくばり系、ジェムを集める	
悟りの書	-	-	-	-	-	-	キャラ特有の動きをする	
竜のナミダ	1	1	1	1	1	1	すべての能力が1上がる	サバイバルバトルで9連勝する
竜の宝玉	2	2	2	2	2	2	すべての能力が2上がる	サバイバルバトルで12連勝する

ポイントQ&A

Q：「つくってふぁいたー」でキャラを作るときは、どのキャラを選べばよいのでしょうか？
A：強力な必殺技と判定の強い通常技を持っているモリガンか、ジェムを集めると必殺技が大幅にパワーアップするタバサがオススメ。でも、キャラを作るときはタバサに選んでもらった方が、どのキャラになるのかドキドキして楽しいぞ。

『ポケファイ』開発者&「ポケファイ隊」のパスワードを公開！

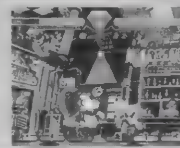
作ったキャラを持ちよって、戦わせることができる「ライバルバトル」。ここで特別なパスワードを入力すると、「ポケファイ」の開発者や「ポケファイ隊」の方たちの作った、スペシャルキャラが登場するのだ！　今回は、8人のスペシャルキャラのパスワードと、勝つためのワンポイント攻略をお届けするぞ。どのキャラも特徴のある動きをするので、見ているだけでも楽しめるはずだ。



▲8キャラの中でも、ポケファイ隊「ゆか」の強さは圧倒的なのだ。キミは勝てるかな？

まずは、コレで腕だめししてみよう！

「ポケファイ」開発者や「ポケファイ隊」のキャラたちは、かなりの強者なので、まずはDPS編集部が誇る？　2キャラに挑戦してみよう。「えぐえぐ」は、攻撃力が高いけどガードを知らない、典型的なパワーファイター。「きみひこ」は、高い防御力を生かして時間切れを狙う、インテリファイター。この2キャラの弱さは筋金入りなので、コレで自信をつけよう！

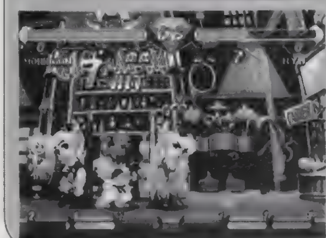


◀この2キャラは、「ポケファイ隊」にボロ負けしたのだ。

えぐえぐ	でぃーはぐうすう けつはつばい
きみひこ	だれでもどんどん かかってきなさい

ばんぶう☆

外見通りのイケイケキャラ。かなり強いぞ！



- キャラ……モリガン
- 装備アイテム……修行の賜物、甘い思い出、竜の宝玉

★防御力が低い代わりに、攻撃力と積極性が非常に高いキャラ。こちらも攻撃力を上げて戦おう。

パスワード　たけちゃんず　ばんぶう

はす

イジワルなほど的確な動きをする強者キャラ



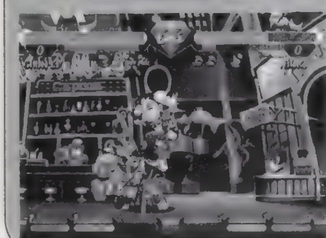
- キャラ……春麗
- 装備アイテム……カエルの友、肉球ハンド、ウォッカ

★通常技と必殺技をバランスよく使いこなす、かなりの強者。「竜の宝玉」などの強力なアイテムを装備させよう。

パスワード　だれかすしおごって

ぺっちゃ♪

ピョンピョン飛び回る元気なキャラなのだ



- キャラ……春麗
- 装備アイテム……オヤジ秘帳、ウォッカ、甘い思い出

★ジャンプからの踏み付け攻撃が得意なキャラなので、反射速度と防御力を上げて挑戦しよう。

パスワード　たけちゃんず　ぺっちゃ

ポケファイ隊「サラ」

マイティコンボが大好きな攻めキャラ



- キャラ……モリガン
- 装備アイテム……闇のシモベ、ウォッカ、竜の宝玉

★マイティコンボを的確に使ってくるので、積極性を上げて技の出始めをつぶしていこう。

パスワード　ぽけふぁいたい　さら

くぼりん

昇龍裂破を連発するのが大好きな熱血キャラ



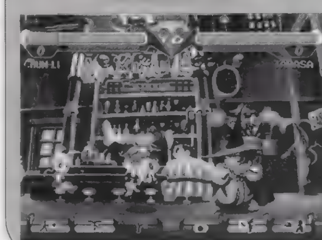
- キャラ……ケン
- 装備アイテム……守りの指輪、オヤジ秘帳、銀のカガミ

★ケンらしく、スキの大きい技でガンガン攻めてくるので、ガードを固めるアイテムを付けてあげよう。

パスワード　きゅうりょうあげて

ポケファイ隊「かな」

かわいそうなくらい弱くて、カワイイキャラ



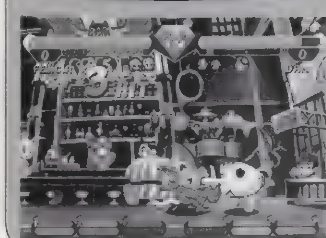
- キャラ……春麗
- 装備アイテム……オヤジ秘帳、愛国パンツ、ウォッカ

★防御力が低いうえにスキの大きい技を使ってくるので、かなり楽に勝てるハズ。一番最初に戦ってみよう。

パスワード　ぽけふぁいたい　かな

☆ノンノン☆

ヒットアンドアウェー戦法が得意なネコなのだ



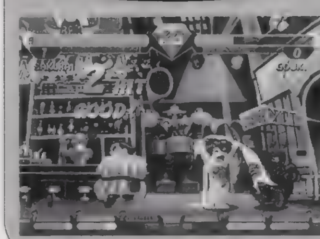
- キャラ……フェリシア
- 装備アイテム……漢のススメ、女心バッジ、ウォッカ

★相手の様子をうかがいながら、細かく攻めてくるキャラ。それほど強くはないので、気楽に挑戦しよう。

パスワード　かれし　ぼしゅうちゅう

ポケファイ隊「ゆか」

勝てたらエライ！　暴れまわる最強キャラ



- キャラ……さくら
- 装備アイテム……竜の宝玉、ねこシッポ、女心バッジ

★フラッシュコンボを見事に使いこなし、スキあらばマイティコンボを狙ってくるキャラ。勝てるのか？

パスワード　ぽけふぁいたい　ゆか

お知らせ……現在発売中の電撃プレイステーションD8で「ポケファイ隊」に負けた「きみひこ」と「えぐえぐ」の仇を取るべく「負け犬リベンジ杯」を開催中！　D8の「Save Data倉庫」に収録されている「カプコンあべ」に勝てるキャラを大募集！　ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号、キャラ名、パスワードを書いて、以下のあて先まで送ってほしい。
〒101-8305　(株)メディアワークス　DPS-D編集部「ポケファイ」負け犬リベンジ杯係　まで。しめ切りは7月15日（当日消印有効）だ。くわしくはD8を見てね。

バックガイナー
～よみがえる勇者たち～飛翔編「うらぎりの戦場」

今回は、ゲームの序盤～中盤を構成するステージ10～16を大紹介。各ステージごとに、重要と思われるポイントに重点を置いて解説してみたぞ。

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

この「飛翔編」のポイントは、なんと言っても今回初登場となるPモジュールの存在。これの回収を目指すかどうかで、攻略の方針がガラッと変わってしまう。かなり意地悪い場所（敵のすぐそば、とか）に置かれているステージもあるし。今回の記事ではそのあたりに重点を置いた内容になっているので、参考にしてね。（Shigy）

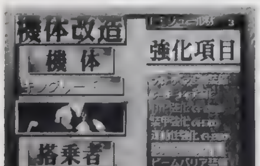
発売中	▶¥5,800 ▶ビング
SLG	▶MC（1ブロック）

ステージクリア&Pモジュール回収のコツを伝授!

このゲームは、システムがシンプルなだけに、ユニットの運用は無駄なく行わないと思わぬ落とし穴にはまりがち。そこで重要になるのが、各ユニットの特性を把握して育成することだ。具体的には射撃、近接、格闘のうち、もっとも得意な攻撃法で敵にとどめを刺すこと。すると、その攻撃法のボーナスポイントがアップし、より攻撃力が上がっていく。これをしつこいぐらいに繰り返すことが重要だ。考えなしに敵を倒していては、強力なユニットに成長させるのは難しいぞ。

チェック1◉Pモジュールを使おう

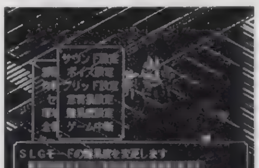
シェルの改造が可能になるPモジュールは、この「飛翔編」最大の注目ポイントだ。中でも重要と思われる改造項目は、移動力が＋2される「移動力強化」と、ビーム兵器のダメージを大幅に軽減する「ビームバリア装備」。機動力を重視するなら移動力を、防御に重点を置くならビームバリアを選ぶといいだろう。なんにせよ、改造はそれ以降の攻略方針を大きく変える要因ともなるので、慎重にいきたい。



◀武装の改造も戦闘を有利にするための重要項目だ。じっくり考えて選ぼう。

チェック2◉難易度の変更

今回から追加された「難易度の変更」は、EASYとNORMALの2種類から好きな難易度を選べるというシステムだ。このEASYモードの効果は、味方キャラクター全員の「格闘戦・接近戦・射撃戦」の3つの能力値のボーナスがNORMALに比べて約＋100され、敵の能力値は30%程度低下するという、かなりの優れもの。しかも、自分のターンでならいつでも変更可能なのだ。



◀強敵とぶつかったときだけEASYモードにする、といった使い方も可能だ。

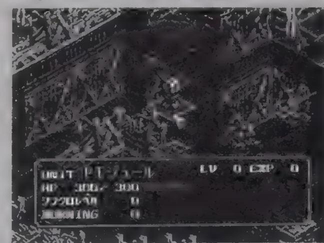
ステージ10 壊滅! 空自基地
死鬼龍モリマサ相手に、まずは小手調べ

マップが広く、敵もバラバラに配置されていて倒しにくいが、難易度的には低めだ。ここでの攻略ポイントは、「死鬼龍モリマサを倒す」という勝利条件にある。つまり、とにかく早くマップをクリアしたいなら、モリマサだけに狙いを定めて攻撃を集中すればいいというわけだ。

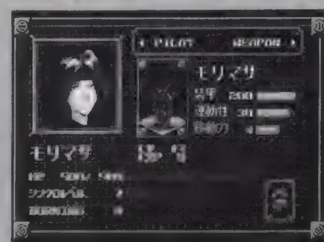
さて、まずは、目の前にいる集団を倒さなければならない。ここであまり時間を食うと、ほかのユニットが動き出してしまい、マップの奥の方にあるPモジュールや補給キットが破壊されてしまう。これらのアイテムを確実にゲットしたいなら、早めにこの集団を倒し、その後、足の速いユニットを使って奥のPモジュールを取りに行こう。

■死鬼龍モリマサの倒し方

モリマサは、HPが50%以下になると増援2体が出現し、本人は一旦後ろに下がる。また、HPが30%以下になると退却してしまう（最初に、50%を超えて一気に30%以下にすると、増援は出現せずに撤退）。また、モリマサは熱血値が高くバーニングしやすいので、倒すなら1ターン以内で倒すようにしよう。



▲もっとも取りにくいのが、一番奥にあるPモジュール。足の速いユニットで左奥から回ろう。



▲モリマサは装甲がかなり厚い。倒すなら、攻撃力の高いシグナスかミカガミをうまく使おう。

ステージ11 激闘! 民間空港
敵味方の増援のタイミングを把握せよ!

まずは味方のすぐ近くにいる部隊だが、注意すべきは格闘戦ユニットのジュドルとゴブラリス。格闘攻撃を食らうとシンクロレベルが下がってしまうので、ガイナーチェンジを考えている場合は、キングリードやツグミに接近される前に倒すこと。また、3ターンにはシグナスとジェバイスが、13ターンにはバイッシュ改とミカガミが、16ターンには空自のゼノン5機が登場。ゼノンはバイッシュ改の位置を目標に出現するので、バイッシュ改を敵の近くまで移動させておこう。

ちなみに、13ターンにはジュリも増援と共に参戦してくるが、HPが30%以下になると、新たな増援を置いて撤退する。

なお、13ターンの味方増援出現後は、「23ターン以内に敵を全滅させる」というように勝利条件が変化するぞ。

■Pモジュールを全部取るには?

ポイントは、いかに早くガイナーライゼツに変身させられるかにある。特に、マップ右上にあるPモジュールは、途中に敵がいっぱいいるので近づくだけでも難しい。そこで、防御力やHPが高く移動力もあるライゼツが適任というわけだ。

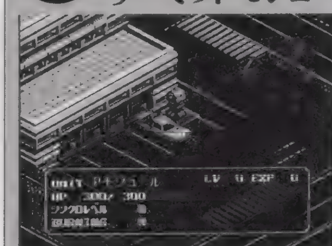


▲シグナスとジェバイス出現後は、残骸のあたりで合流できるように全機を移動させていこう。



▲バイッシュ改とミカガミの出現位置はここ。すぐに味方部隊の近くまで移動させよう。

ステージ12 瀬川の影
すべてのPモジュールを回収できるか!?



▲このPモジュールを狙うドローランは攻撃を外しやすい。セーブ&ロードをうまく使おう。



▲ルシータはHPが30%以下になると、ジュリ&増援部隊を残して後退する。

ポイントは、Pモジュール回収にこだわるかどうかだ。特にこだわらないなら、初期配置の位置を動かずに、敵が近づくのを待って各個撃破。キングリードのいる部隊は近くの補給キットを使って回復し、スイランたちの部隊はパスクスで回復しながら戦おう。2つのリプラル隊は、敵の接近を待って全機突撃させる。

逆に、Pモジュールを全部回収したいなら、1ターン目から積極的に動く必要がある。マップ左上のPモジュールにはバイッシュ改かジェバイス、右下にはスイランたちの中から特に足の速いユニットを2機以上、同じく左の突堤にも1機以上、それぞれ回収に向かわせる。このとき、2つのリプラル隊は最初のターンから全機突撃させると、露払いの役目をしてくれるぞ。

■素早いガイナーチェンジの方法

まずは、キングリードとツグミをドローランの前に置く。その後、ドローランを倒さない程度に攻撃してBPを溜めさせ、それを使って射撃武器で攻撃させるのだ。うまくいけば、かなり早いターンでガイナーへのチェンジが可能になる。

ポイントQ&A

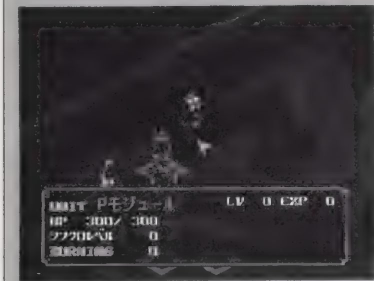
Q：ユニットを改造する場合のポイントを教えてください。

A：ユニットの改造は、機体の基本性能と武装関係の2つに大別される。どこをどう改造するかは基本的には「プレイヤーの好み」ということになるが、攻撃を重視するなら、メイン武器の威力アップや、広範囲攻撃武器の弾数増加、弾薬パック装備といった武装関係をまず鍛える。そして、戦場で有利に動くための移動力強化など↗

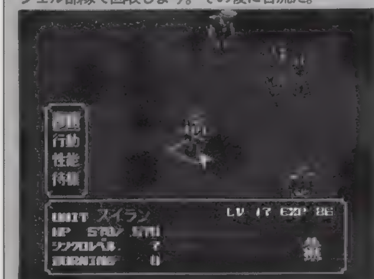
ステージ13 ミズハ出現

連続して登場する敵の増援部隊に注意

初期配置ユニットはライゼツとゼルウィードだけだが、2体ともかなり強力なので、さほど苦労することはないはずだ。まずは、近くにいる敵を片づけ、ジュリを攻撃しよう。ジュリはHPを30%以下にすると一旦後退し、そこで増援を呼び出す。ただし、この増援はジュリのすぐそばに出現するので当面は考慮する必要はない。それよりも注意すべきなのは、すぐ近くにいる、精神攻撃を持つバッカスだ。うかつに攻撃範囲に入ってしまうとシンクロレベルをどんどん下げられてしまうことになりかねない。ガイナーたちを移動させた後の位置に気をつけるようにし、一気に倒すようにしよう。



▲お堂から上の範囲にあるPモジュールはガイナー2体で、お堂から下の範囲にあるPモジュールは増援のシェル部隊で回収しよう。その後に合流だ。



▲重要なのは、シェル部隊の移動力を上げておくこと。敵増援の出現場所まで時間がかかりすぎると、Pモジュールを破壊されてしまう可能性があるからだ。

■増援に次ぐ増援！

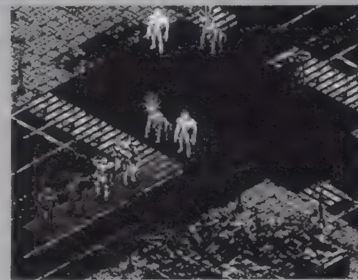
さて、ジュリが後退すると、それをきっかけにして敵味方の増援が続けて出現する。まず、後退後6ターンで特機隊のシェル7機が登場。そして後退後12ターン、15ターン、18ターン、20ターンには敵の増援部隊が出現するのだ。なお、この4つの敵増援部隊はマップ上の茂みに擬態して隠れており、そこにある程度近づいた場合はターンに関係なく出現するので注意しよう。ただし、これらの増援はかなりバラバラに配置されているので、うまくユニットを動かしていけば、常に自軍の方が数が多い状態で敵と対峙することができる。これを使って、レベルの低いユニットを育ててもいい。

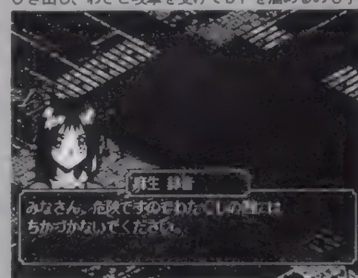
ステージ14 古都は燃えて

結界の中にいるミズハを守り抜け！

敵の大きい部隊は3つあるが、開始当初にまともに相手にするのはジュリの部隊と、モリマサの部隊。ベッケルスの部隊は、基本的に放っておいてもいいだろう。まずは、マップの北にいるキングリードたちをジュリの部隊の近くまで下がらせ、おびき出す。そこで各個撃破していくのだ。同じように、モリマサの部隊は、右下のスイランの部隊でおびき出すようにして攻撃しよう。なお、マップ右下と左上にあるPモジュールは、足の速いユニット（スイランなど）で早めに取っておくといい。

さて、ジュリとモリマサは、熱血値が高いので攻撃を受けるとすぐにバーニングしてしまう。つまり、1ターンで決着をつける必要があるというわけだ。とはいえ、2人はHPが30%を切ると撤退する（絶対に倒せない）ので、ある程度シンクロレベルを上げておくか、あるいはバーニングができれば、さほど苦労せずに倒せるだろう。後はベッケルスをミズハの結界まで連れていけばいい。


▲ガイナーに早くチェンジできれば楽にジュリを倒すことができる。ベッケルスの近くにいるダンピルをおびき出し、わざと攻撃を受けてBPを溜めるのも手だ。


▲ミズハの結界は、範囲内に入ったもののシンクロレベルを激減させてしまう。特に、ダバイル隊とゼフロス隊を近寄らせないよう注意しよう。

■敵味方、双方に増援部隊あり

ちなみにこのマップでも、敵味方の増援はある。まず、2&4ターンにダバイル隊、ゼフロス隊が相次いで登場。両隊ともすぐに突撃をかけさせて、相手を撹乱しよう。敵は10ターンにミズハの上方に出現し、その後も毎ターン1体ずつ増えていく。ただし、この増援部隊が8体画面上にいる場合、それ以上は増えない。

ステージ15 爆発 コンビナート

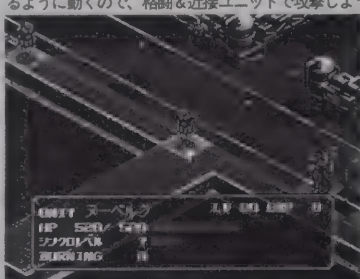
各ユニットの足の速さがポイント

プレイヤーユニットは2ターン目から登場。このマップのクリア目標はかなり特殊で、「マップ右上と右中央と右下にあるバルブを30ターン以内に閉める」こと。具体的には、バルブの前に移動して待機し、一斉に閉めればOKだ。ただし、右上と右中央のバルブに到達するのは簡単だが、右下のバルブは周りに敵も多く、たどり着くのはけっこう難しい。ここでもポイントはやはり、いかに早くガイナーに変身させられるかにある。中央の曲がり角のあたりでキングリードとツグミを前線に置けば、比較的早くチェンジさせられるだろう。また、ここでは、味方は6ターンから、敵は8ターンと9ターンから毎ターンの増援が出現する。とはいえ、味方はあまり役には立たないし、敵もさほど強力ではないので、特に気にする必要はない。

Pモジュールだが、1ターンから敵が向かってる右上には、バイッシュ改かスイランあたりを送り込む。次に左下だが、これも足の速いユニットでOK。もっとも取りにくいのは、敵がたくさんいる右下だが、これはガイナー2体以上が向かえば、さほど難しくはないはずだ。



▲グローベックスが自慢げに送り出したわりには、何とも拍子抜けの感が拭えないルレベラ。近づくと逃げるように動くので、格闘&近接ユニットで攻撃しよう。



▲敵がうじゃうじゃ出てくるので、ここで弱いユニットを育てることができる。とくに、実質的には今回初参戦となる鈴音を育てるようにしよう。

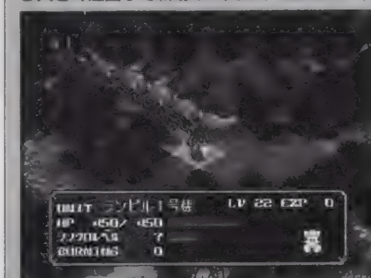
■ジェソの移動力を強化せよ

このステージから登場する鈴音のジェソだが、移動力が3しかないので、このままでは戦闘にまったく参加できないということになりかねない。事前に必ず強化しておこう。

ステージ16 突入 リゴルズ基地

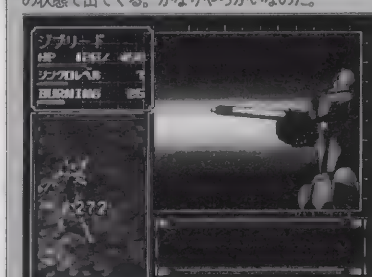
右か左か、ルート選択が攻略ポイントだ

リゴルズ基地の進入路に行く道は2つ。1つは右方向の細い通路、もう1つは左から大きく迂回して戦場のど真ん中を通るルートだ。ただクリアを目指すなら、敵戦力が少ない右ルートを選べばいいが、それでは左ルートのPモジュールを取り逃してしまう。しかも、右のルートは道がかなり狭く、全機が向かうと渋滞になりがちだ。そこで、ここではあえて部隊を2つに分けて進めてみよう。右ルートの敵は格闘系ばかりなので、こちらは射撃系を中心に選択。そして左ルートは、Pモジュールの回収だけを考えて足の速いユニットだけで構成する。あるいは、早めにライゼツ&ゼルウィードを出現させ、単体もしくは2体一緒に回収に行かせてもいいだろう。



▲ランビルはユニットとして強力な上、やられてもすぐに復活し、しかも大抵はバーニングゲージが満タンの状態で出てくる。かなりやっかいなのだ。

なお、グローベックスのユニット・ランビルは、倒してもストックの機体に乗り換えて再び出現する（6回まで）。倒すのが面倒なら、さっさと基地の入り口に入ってしまおう。



▲このマップに出てくる自衛隊ユニットはかなり強力。十分援護の役に立ってくれるので、レベルの低いプレイヤーユニットの経験値稼ぎを手伝わせてもいいかも。

■自爆ユニットには要注意

ここでは、敵のみに増援ユニットが登場する。5ターン以降5ターンごとに、マップ左上にジブリードβとベルーカスβが出現する。これがかなり厄介な代物で、こちらのユニットに隣接すると自爆し、300ダメージを与えるのだ。しかも、見た目は普通の敵ユニットと同じ。とにかく、こまめにチェックして、うっかりミスのないようにしよう。

ポイントQ&A

↗を選択すればいいだろう。また、防御重視であれば、まずはビームバリアか装甲強化を選択。つぎに、HP増加、自己修復機能といった順に改造していくといい。あと、忘れちゃいけないのが、バスクスのリペアモジュール強化だ。運動性強化や、フル・リペア追加装備といった重要性の低い項目については、あえて行う必要はない（Pモジュールに余裕があるならやってもいいかも）。

リアルバウト餓狼伝説スペシャル DOMINATED MIND

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

完全なオリジナル作品ですが、ものすごくいいデキです。必殺技から超必殺技や潜在能力につなげる新システム、「ファイナルインパクト」のおかげで、豪快な試合展開が楽しめます。緻密な試合運びが好きな人には向かないかもしれませんが、友だちとプレイするならこれくらい大味（よい意味で）な方が楽しいですよ。　（あご）

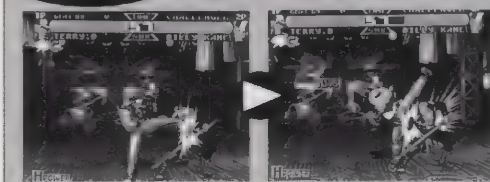
通常技を連続で繰り出す「コンビネーションアタック」から、必殺技から超必殺技へつなぐ、新システム「ファイナルインパクト」まで徹底解説するぞ。

発売中 対戦ACT	▶¥5,800　▶SNK
	▶MC（1ブロック）、2P対戦可

多彩なコンビネーションアタックで相手を抑え込もう!

ＰＳ版『リアルバウト餓狼伝説ＳＰ』は、一部の必殺技をキャンセルして超必殺技や潜在能力につなげることが可能な「ファイナルインパクト」といった、ＰＳオリジナルのシステムを採用しいる。ほかにも１ラインで試合が展開されるなど、細部にわたるまで変更がなされており、完全に新作といえる内容になっているのだ。今回は、コンビネーションアタックの基本的な使い方と、全21キャラのファイナルインパクト技＆ファイナルインパクト可能技を大紹介！　しっかり練習して、コンビネーションからファイナルインパクトを決めてみよう！

ステップ1 まずは使ってみよう!



コンビネーションアタックは、強力な連続技の入り口。キャラごとに決められた順番にボタンを押すことで、さまざまな連続攻撃を繰り出すことができる。ボタンを押すだけで簡単に出せるうえに、途中から中段技になったり、投げ技になったりとバリエーションも豊富。さらに、ガードされてもスキが少ないので、ガンガン使っていけるぞ。しっかり練習してマスターしておこう。

ステップ2 特殊なコンビネーションアタックもあるぞ!

一部のキャラには右で紹介している２人のように、コマンド入力が必要なコンビネーションアタックも存在する。ただボタン入力をするだけのコンビネーションと比べると、出すのは少々難しいが、技の最後が多段技になったり、投げ技に派生したりと、技が大きく変化するのだ。もちろん演出だけでなく、ダメージもアップする。また、必殺技による追い打ち攻撃が可能な技もあるので、ボタンを押していくだけのコンビネーションアタックに物足りなくなってきたら、このタイプのコンビネーションアタックも使っていこう。これで戦いのバリエーションもグッと増えるのだ。

ジョー・東

ジョー・東のコンビネーションアタックは、ローキックから２発のミドルキックにつなぎ、最後はロー、ミドル、ハイと３連キックで締める、コンビネーション（遠距離K→S→S→↓↘→＋S）。ただ、最初の技は遠距離キックなので注意しよう。



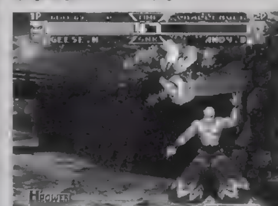
ブルー・マリー

マリーのコンビネーションアタックは、パンチやキックから肘打ちにつなぎ、ひるんだ相手をバックドロップで投げる豪快なコンビネーション（P→P→S→↘↘＋S）。このコンビネーションは、相手との距離を問わず、最初の技がヒットすればバックドロップまでつながるため、非常に使いやすい。



コンビネーションのないキャラ

ほとんどのキャラがいくつかのコンビネーションアタックを持っているが、ギース、バッシュ、双角の３キャラには、コンビネーションアタックが存在しないのだ。彼らを使うなら通常技で攻めていくより、相手のスキをついて跳び込みからの連続攻撃を狙っていこう。

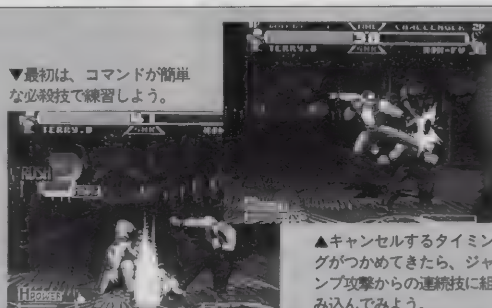


▲もともと攻撃力の高いキャラたちなので、コンビネーションは必要ないかも。

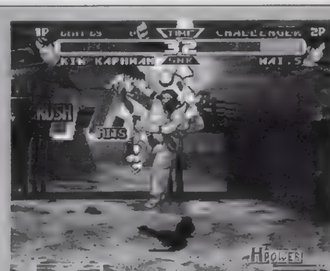
ステップ3 必殺技につなげてみよう!

コンビネーションアタックは、それだけで出してもかなりのダメージを与えられるため軽視されがちだが、一部のコンビネーションアタックは、キャンセルをかけて必殺技につなぐことができる。しかし、コンビネーションごとにキャンセルできるポイントが決まっているため、最初のうちはタイミングをつかむために、簡易必殺技ボタンを利用しよう。コンビネーションアタックを入力しながら簡易必殺技ボタンを連打し、必殺技が出たところがキャンセルポイントなのだ。まずは、このポイントを見つけることが重要。何度も練習して自分なりの強力な連続技を見つけだそう。これをマスターする頃には、キミのキャラもかなり強くなっているハズだ。

▼最初は、コマンドが簡単な必殺技で練習しよう。



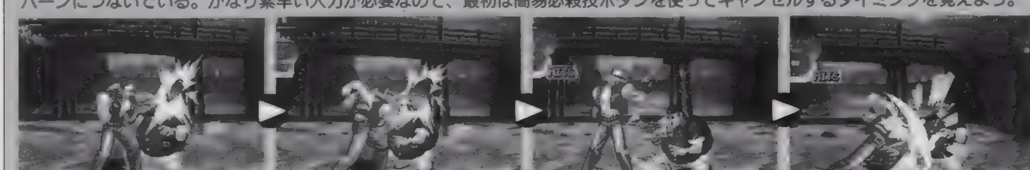
▲キャンセルするタイミングがつかめてきたら、ジャンプ攻撃からの連続技に組み込んでみよう。



▲必殺技だけでなく、超必殺技がつながるキャラもいる。難しいけど、決まったときは気分爽快！

コンビネーションからの一例

ここではテリーを例にあげて紹介するぞ。近距離パンチからダブルアッパーのコンビネーションを入れたあと、必殺技のクイックバーンにつないでいる。かなり素早い入力が必要なので、最初は簡易必殺技ボタンを使ってキャンセルするタイミングを覚えよう。



コンビネーションアタックからキャンセルできる必殺技は、通常攻撃からキャンセルできるものと同じだが、単発の攻撃よりヒット数が多い関係上、間合いが離れやすい。通常技からならつながる必殺技でも、コンビネーションアタックからではつながらないものがあるので、できるだけ技の発生が速く、攻撃距離の長い必殺技をキャンセルしよう。基本が理解できたら、お気に入りのコンビネーションと必殺技を使った連続技を作ろう。

●コマンドはキャラクターが右向きのときのものです。「P」はパンチ、「K」はキック、「S」は威力大攻撃スペシャルを表しています。

ポイントQ&A

Q：簡易必殺技ボタンを使ってプレイしているのですが、最初から登録されている必殺技を変更することはできないのでしょうか？

A：サバイバルモードをクリアすると簡易必殺技ボタンのコンフィグが可能になります。でもサバイバルモードをクリアするには、全21人のキャラに勝たなければならないので、難易度を一番低くして挑戦してみましょう。

新システム「ファイナルインパクト」で一発逆転!!

今作に採用された新システム、「ファイナルインパクト」は、一部の必殺技をキャンセルして超必殺技や潜在能力につなげる、一発逆転技。今回は、全21キャラのファイナルインパクト技、ファイナルインパクト可能必殺技を大紹介！　通常技から必殺技、さらに超必殺技へ……。このゲームならではの「キャンセルをかける楽しさ」を味わおう。

◉「ファイナルインパクト」とは？



「ファイナルインパクト」とは固有の技ではなく、キャラごとに決められた必殺技を超必殺技か潜在能力でキャンセルできるシステムのこと。必殺技がヒットすれば、威力の高い超必殺技や潜在能力が確実にヒットするため、どんなに体力差があっても最後まで緊張感あふれる試合が楽しめるぞ。これがＰＳ版「リアルバウト餓狼伝説スペシャル」の醍醐味だ。

●「ファイナルインパクト技」とは、「ファイナルインパクト可能技」をキャンセルできる技。「ファイナルインパクト可能技」とは「ファイナルインパクト技」につなげることができる技のことです。

全ファイナルインパクト技&可能技を公開！

全21キャラの全ファイナルインパクト技&可能技を一挙公開！　すべてのファイナルインパクト技に挑戦してみよう。

テリー・ボガード

ファイナルインパクト技	コマンド
トリプルゲイザー	↓↘→↓↘→+S
ファイナルインパクト可能技	**コマンド**
パワーダンク	→↓↘+K
ライジングタックル	↓タメ↑+P
クイックバーン	→↓↘+P
パワーウエイブ	↓↘→+P

アンディ・ボガード

ファイナルインパクト技	コマンド
斬影裂破	↓↘→↓↘→+S
ファイナルインパクト可能技	**コマンド**
斬影拳・弱	↙→+P
斬影拳・強	↙→+S
翻浴びせ蹴り	←↓↙+K
飛翔拳	↓↙←+P

ジョー・東

ファイナルインパクト技	コマンド
スライドスクリュー	↓↘→↓↘→+S
ファイナルインパクト可能技	**コマンド**
タイガーキック	→↓↘+K
爆裂拳	P連打
プレッシャーニー	ガード中→↓↘+S
ハリケーンアッパー	←↙↓↘→+P

ブルー・マリー

ファイナルインパクト技	コマンド
M.ダイナマイトSW	↓↘→↓↘→+S
ファイナルインパクト可能技	**コマンド**
フェイスロック	バーチカルアロー後、↙→+S

キム・カッファン

ファイナルインパクト技	コマンド
鳳凰天舞脚	空中で↓↘→+S
ファイナルインパクト可能技	**コマンド**
飛翔脚	ジャンプ中↓+K

望月双角

ファイナルインパクト技	コマンド
無惨弾	↓↘→↓↘→+S
ファイナルインパクト可能技	**コマンド**
まきびし	↓↘→+P
雷神憑	→↓↘+K

フランコ・バッシュ

ファイナルインパクト技	コマンド
ハルマゲドンB.	↓↙←↓↙←+S
ファイナルインパクト可能技	**コマンド**
ダブルコング	↓↙←+P
ザッパー	↓↘→+P

山崎竜二

ファイナルインパクト技	コマンド
ドリル	相手の近くで一回転+S
ファイナルインパクト可能技	**コマンド**
蛇使い（前方）	↓↙←+K
裁きの匕首	→↙→+P

不知火舞

ファイナルインパクト技	コマンド
月下乱れ牡丹	→↙→+S
ファイナルインパクト可能技	**コマンド**
花蝶扇・弱	↓↘→+P
花蝶扇・強	↓↘→+S
龍炎舞	↓↙←+P
超必殺忍蜂	→↙→+K+S

ホンフゥ

ファイナルインパクト技	コマンド
カデンツァの嵐	↓↘→↓↘→+S
ファイナルインパクト可能技	**コマンド**
制空烈火棍・弱	→↓↘+P
制空烈火棍・強	→↓↘+S
電光石火の地	↙タメ→+K
炎の種馬	↓↙←+P

ギース・ハワード

ファイナルインパクト技	コマンド
デッドリーレイブ	↓↙←→+P·P·P
レイジングストーム	↙→↘↓↙←↘+K+S
ファイナルインパクト可能技	**コマンド**
烈風拳	↓↙←+P
ダブル烈風拳	↓↙←+S

ビリー・カーン

ファイナルインパクト技	コマンド
超火炎旋風棍	↓↘→↓↘→+K+S
ファイナルインパクト可能技	**コマンド**
三節棍中段打ち	←タメ→+P
火龍追撃棍	↓↙←+K

アルフレッド

ファイナルインパクト技	コマンド
ショックストール	空中で↓↙←+K+S
ウェーブライダー	↓↙←↓↙←+S
ファイナルインパクト可能技	**コマンド**
クリティカルウイング・弱	↓↙←+P
クリティカルウイング・強	↓↙←+S
ダイバージェンス	↓↘→+S
メーデーメーデー	空中で↓↙←+K

ダック・キング

ファイナルインパクト技	コマンド
ダックダンス	↓↓+P+K+S
R・バニッシャー※	←タメ→←→+K+S
D・バニッシャー※	空中で→↘↓+K+S
D・キャリバー※	↓↙←↙←+K+S
B・ハリケーン※	↓↘→↘→+K+S
ファイナルインパクト可能技	**コマンド**
ヘッドスピンA・弱	↓↘→+P
ヘッドスピンA・強	↓↘→+S
フライングスピンA	空中で↓↙←+P
ダンシングダイブ	↓↙←+K
ネオブレイクストーム	→↓↘+K
ビートラッシュ	→←→+S

ダック・キングの表の※は、ダックダンス後に出すことができる潜在能力です。もちろん、4つともすべてファイナルインパクト技です。

チン・シンザン

ファイナルインパクト技	コマンド
天地霹靂無心砲	↓↘→↓↘→+S
ファイナルインパクト可能技	**コマンド**
氣雷砲（前方）	↓↘→+P
氣雷砲（対空）	→↓↘+P

ローレンス・ブラッド

ファイナルインパクト技	コマンド
ファイナルデス・BD	↓↘→↓↘→+S
ファイナルインパクト可能技	**コマンド**
BD.サーベル・弱	↓↘→+P
BD.サーベル・強	↓↘→+S
BD.フラッシュ	↓↘→↓↘→+K+S

タン・フー・ルー

ファイナルインパクト技	コマンド
撃放	↓↘→↓↘→+S
ファイナルインパクト可能技	**コマンド**
怒顔砲	↓↘→+P
衝波	↙タメ→+P
大衝波	↙タメ→+S
烈千脚	→↓↘+K

秦崇秀

ファイナルインパクト技	コマンド
帝王宿命拳	↓↘→↓↘→+S
ファイナルインパクト可能技	**コマンド**
帝王天眼拳・弱	↓↘→+P
帝王天眼拳・強	↓↘→+S
帝王天耳拳・弱	→↓↘+P
帝王天耳拳・強	→↓↘+S

秦崇雷

ファイナルインパクト技	コマンド
帝王宿命拳	↓↘→↓↘→+K+S
ファイナルインパクト可能技	**コマンド**
帝王神足拳	→→+P
帝王天眼拳・弱	↓↘→+P
帝王天眼拳・強	↓↘→+S
帝王天耳拳・弱	→↓↘+P
帝王天耳拳・強	→↓↘+S

ボブ・ウィルソン

ファイナルインパクト技	コマンド
マッドスピンウルフ	↓↙←↓↙←+S
ファイナルインパクト可能技	**コマンド**
ローリングタートル	↓↙←+K
サイドワインダー	ガード中↓↙←+S
フロッグハンティング	ホーネットアタック後、←→→K+S
バイソンホーン・強	↓タメ↑+S
H・ヘッジホッグ	↓↙←+P

ヴォルフガング・クラウザー

ファイナルインパクト技	コマンド
カイザーウェーブ	←タメ↗+K+S
ファイナルインパクト可能技	**コマンド**
上段ブリッツボール	↓↙←+P
下段ブリッツボール	↓↙←+S

ポイント Q&A

Q：ＣＯＭ戦で、相手がこちらの攻撃をガードしつつ攻撃してくるのですが、アレは一体何ですか？
A：アレは、「クイックアプローチ」といって、相手の攻撃をガードしながら前進する動作です。クイックアプローチを出すには、相手の攻撃に合わせて前と挑発ボタンを押すだけです。うまく出せればダメージを受けることなく間合いを詰めることができますよ。

装甲騎兵ボトムズ
～ウド・クメン編～

待ち受ける敵や戦場の状況などを踏まえたオススメ設定を全10ミッション分まとめて大紹介！　さらに終盤戦の攻略法についても徹底解説だ。

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

うぉ～っ、全部クリアしたというのに欲求不満だぜぃ。タカラさんの意地悪！　ミッション11がスタートしそうなこのエンディングはちょっと残酷すぎるよ。おかげで先の展開が気になって、レンタルビデオ屋さんを往復しちゃったし……。もちろん、このまま終わりなわけないですよね。続きが遊びたいなぁ……。　（Z佐藤）

発売中 3D・ACT	▶¥5,800　▶タカラ
	▶MC(1ブロック)、AJ、AC(DS対応)

壮絶な戦いにピリオド！　最終ミッションまでを大攻略

これまでに数々の必勝テクニックやミッション攻略の秘訣をお届けしてきたけれど、みんな活用してくれたかな？　それに引き続き今回は、より戦いやすくなる自機の設定方法を各ミッションごとに大紹介。さらにゲーム最大の難関といわれる最終ミッションまでを一気に攻略しよう。



▲ミッション8をクリアしたあとのCGムービーは、一見の価値アリ！

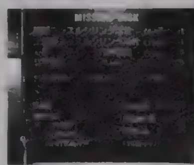
それぞれのミッションでの最良の設定を完全紹介!!

自機を上手に設定することは、特殊な操作をマスターするのと同じくらい重要なこと。なぜなら気ままに設定してしまうと、動きが極端に鈍くなったり、マシンガンの連射時間やダッシュ距離が短くなるなどの悪影響が出てしまい、戦える状態ではなくなってしまうのだ。では一体どう設定するのがいいのか？　数々の設定の中で、お手軽かつ実用的なものをまとめたのが右の表。大部分の設定を同じにしてあるのは、設定を変えることによって生じる操作感覚の違いをなくすため。まったく同じなら、ミッションが変わっても同様の戦法で戦うことができるぞ。この設定を参考にすれば気ままに設定していたときよりもずっと戦いやすくなるはず。ぜひ一度試してみてほしい。

ただしミッション9、10では…



▶ミッション1～8と9～10では設定がちょっと違う。間違えないように！



自機設定について

下の表中の記号はA＝脚部マッスルシリンダ活性、B＝上腕部マッスルシリンダ活性、C＝心肺ジェネレータ代謝機能、D＝装甲段階を表している。各ミッションの冒頭で自機を設定する場合、1～10（または1～5）の数値を動かし、表中の数値にセットすることをオススメする。

ミッション	ミッションタイトル	自機設定 A	B	C	D	特殊装備
1	バトリング	1	1	5	5	キック
2	終戦	1	1	5	5	キック
3	襲撃	1	1	5	5	キック
4	取引	1	1	5	5	キック
5	レッドショルダー	1	1	5	5	ウエポン・セレクター
6	逆襲	1	1	5	5	ダブルアームパンチ
7	絆	1	1	5	5	ダブルアームパンチ
8	脱出	1	1	5	5	ダブルアームパンチ
9	アッセンブルEX－10	1	5	5	5	オート・トラッキング
10	疑惑	1	5	5	5	オート・トラッキング

ミッション8　脱出

敵データ　ストロングバックス（ピンク）×1、パープルベア（紫）×5、ストロングバックス（赤）×2、パープルベア（黄）×2

◉小さなダメージも積み重なれば命取り！　手堅く進んでいこう

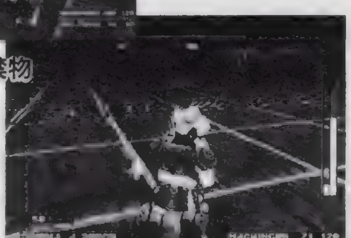
ストロングバックスやパープルベアなど、このミッションには超やっかいな敵がドッサリ！　安易にダッシュして敵の真ん中に突っ込んでしまうと、アッという間に大ダメージを受けてしまうぞ。ここでは、こまめにセレクトボタンを押し、フィールドマップで敵の位置を確認しながら進んでいくこと。そして、攻撃するときは必ず障害物を利用！　柱やコンテナに身を隠しつつ、十分離れたところからマシンガンで敵を狙っていこう。アームパンチを使っての接近戦は、反撃を受けやすいので挑まないように。



障害物を利用し地道に攻撃！

◀敵もマシンガンを乱射してくるので、障害物で身を隠しながら反撃していこう。

油断は禁物



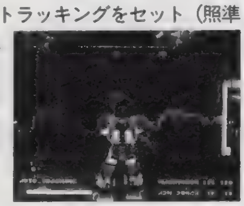
▶すべての敵を倒さないとクリアにはならない。残っている敵の数もチェックしながら戦っていこう。

ミッション9　アッセンブルEX-10

敵データ　ビーラーゲリラ戦車×4、ビーラーゲリラ（バズーカ）×3、ビーラーゲリラ（銃）×3、ミサイルカー×9、スタンディングタートル×3

◉オート・トラッキングを使えば意外とラクにクリアできる！

ここのミッションから新たに設定可能になる特殊装備のオート・トラッキング。これを装備すると、敵の姿が見えなくても自動的にロックオンしてくれるという便利なもの。ジャングルの木々が視界を遮るこのミッションではかなり役立つので、必ず設定しておこう。それと上腕部マッスルシリンダ活性の数値を5に上げるのも忘れずに！　数値が低いとロックオン性能が落ちるので要注意。戦いが始まったら、さっそくオート・トラッキングをセット（照準の色が赤く変化する）。あとはマップを開いて敵の位置を確認し、接近してマシンガンを撃ちまくれば簡単にクリアできるはずだ。



▲Ⓐボタンを押して、ポリマー・リンゲル液の配分比率をこまめに変更。



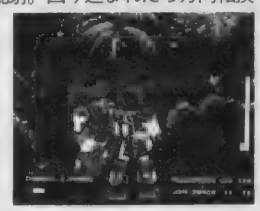
◀敵が見えなくても問題ナシ。オート・トラッキングを頼りにして、敵を攻撃していこう。

ミッション10　疑惑

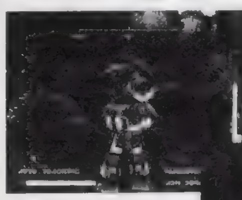
敵データ　スナッピングタートル×1

◉やはりオート・トラッキングが有効！敵をよく見て撃ちまくれ

攻撃力の高いスナッピングタートルと、1対1で勝負する最終ミッション。ここでも特殊装備のオート・トラッキングが活躍してくれるぞ。戦いが始まったらすぐにオート・トラッキングをセットし、真正面へマシンガンを乱射。回り込まれたら方向転換をしながら追跡し、とにかく撃ちまくる。ダブルアームパンチを使って倒すことも可能だが、この戦法が一番簡単に倒すことができるぞ。



▲殴り合いでももちろん倒せる。チャレンジしたい人は、特殊装備をダブルアームパンチに設定だ。



◀敵は真正面から現れる。オート・トラッキングをセットして迎え撃て！

回り込まれたら



▶ダメージを喰らってもあわててダッシュをしないこと。方向転換だけで敵を追跡して、マシンガンを当て続けていけば敵を倒せるぞ。

ポイントQ&A

Q：いつもアームパンチが空振りになってしまいます。確実にヒットさせるいい方法はありませんか？

A：十分に接近してから……と、いうのが鉄則だが、あまり引きつけすぎると敵に先を越されて殴られることが多い。アームパンチは少し早めのタイミングで出すのがポイント。見た目よりも遠くまで攻撃判定があるので、こうすれば先手が取れるぞ。また、左手で殴るので「敵の右側に回り込みながら」というのもポイントの1つ。

COLONY WARS
コロニーウォーズ

宇宙空間を自由自在に飛行する快感が味わえる3D・STGの傑作！
多彩な内容を誇る全70のミッションのうち、序盤の8ミッションを徹底攻略！

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

最初はミッションに失敗しても先に進めるので、「こりゃラクだね〜」なんて思ってたら、トレーニングミッションへ。そんなわけでマジでやり始めたら、それまで失敗してたミッションをカル〜くクリア。これ洋モノだけど、バランス的にはなかなかいいので３ＤのＳＴＧが好きな人にはいいかも。　（エルフシュリット）

発売中	▶¥6,800　▶アートディンク
3D・STG	▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)

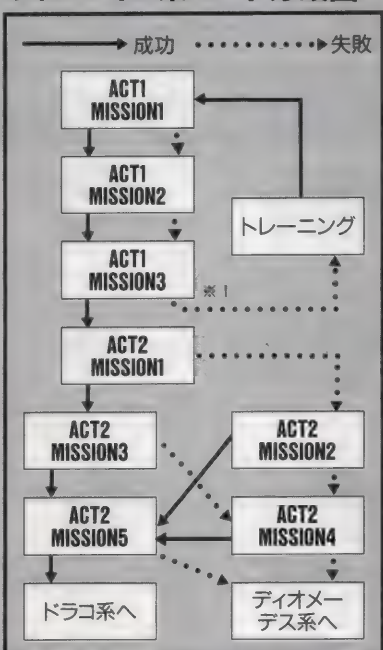
ギャロナイア系の全8ミッションを完全攻略！

このゲームはミッションに成功するかどうかで、その後の展開が変化するマルチシナリオ方式を採用している。詳しくは下図を見てもらいたいが、ミッションに失敗しても先に進める場合があり、シナリオはさまざまな方向へ分岐していくのだ。今回は最初の舞台となるギャロナイア系を各ミッションごとに攻略していこう。ただし、注意してもらいたいのはＡＣＴ２のＭＩＳＳＩＯＮ１を失敗した場合、次のＭＩＳＳＩＯＮ２の作戦は、ＭＩＳＳＩＯＮ１と３を同時に行う複合ミッションとなるので、かなり困難な状況となる。まずはミッションの成功を目指してプレイしていってほしい。



▲ミッションの成否が、次のシナリオを決定する。すべてのミッションをプレイしたければミスることも必要だ。

ギャロナイア系ルート分岐図

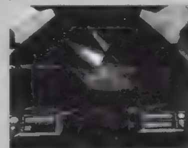


※1：ACT1のMISSION1〜3のうち、2つのミッションに失敗すると、強制的にトレーニングミッションに移行して、操縦訓練を受けなければならない。

ミッション概要と攻略ポイント徹底解説

ACT1 MISSION1　敵戦闘機を迎撃せよ

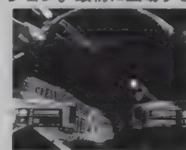
帝国軍戦闘機から、スターポートと民間機を護衛するミッション。自機は敵をマヒさせて行動不能にすることができるスタンミサイルを2発搭載している。敵戦闘機のうち2機にこのスタンミサイルを当て、敵がマヒしている間に破壊していこう。残りの1機は、常に視野にとらえられるように自機速度を調節し、すばやく撃墜したい。



ターゲット	T－9トルネード×3
クリア条件	すべての敵機を撃破する

ACT1 MISSION2　民間人輸送船を守れ

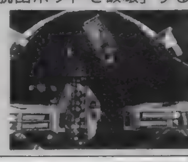
ここも民間機の護衛がメインとなるミッション。最初に登場するアバランチ3機を破壊すると、援軍としてストームロードが出現する。アバランチは陽動部隊のため、民間機には攻撃をしかけてこないが、アバランチを追いかけ民間機から離れてしまわないように注意しよう。



ターゲット	T－5アバランチ×3 T－29ストームロード×3
クリア条件	すべての敵機を撃破する

ACT1 MISSION3　捕虜の輸送を援護せよ

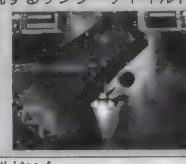
このミッションのクリア条件は2つ。「脱出ポッドを破壊」するか、「フリゲート艦を撃破」するか、このどちらかが成功すればミッションクリアとなる。脱出ポッドの破壊は時間制限があるため、フリゲート艦を破壊したほうがいいだろう。



ターゲット	T－9トルネード×2 フリゲート艦×1 脱出ポッド×5
クリア条件	脱出ポッドを破壊、またはフリゲート艦を撃破

ACT2 MISSION1　コンピュータを破壊せよ

バトルプラットフォームを5分以内に完全停止させることが目的。まずはミッション開始直後に出現するサンダーチャイルドを、速射性に優れたスキャッターガンで撃破しよう。バトルプラットホームは、EMPガンを撃ち込み、司令部からのシステムダウン完了のメッセージが出るまで攻撃すればOK。



ターゲット	T－45サンダーチャイルド×4 バトルプラットホーム
クリア条件	5分以内にプラットホームを制圧する

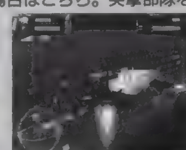
ACT2 MISSION2　味方APCを護衛せよ

ＡＣＴ２ＭＩＳＳＩＯＮ１に失敗すると、このミッションが始まる。ここではバトルプラットホームを制圧し、味方のAPCをプラットホームに突入させることが目的。その制限時間は約90秒。ミッションが開始されたら、敵機を無視して、プラットホーム制圧に集中しよう。

ターゲット	T－45サンダーチャイルド×2 T－9トルネード×1 バトルプラットホーム (プラットホーム制圧後) T－45サンダーチャイルド×2 T－9トルネード×∞
クリア条件	90秒以内にプラットホーム制圧後、APCを護衛

ACT2 MISSION3　APC着陸を成功させよ

ＡＣＴ２ＭＩＳＳＩＯＮ１に成功した場合はこちら。突撃部隊を乗せた味方APCを護衛することが目的だ。敵のサンダーチャイルド部隊は常に2機編隊で攻撃を仕掛けてくるため片方の敵機を追いかけると、もう一方の敵機にAPCを狙われてしまう。EMPガンで敵機をマヒさせろ。



ターゲット	T－45サンダーチャイルド×6 T－9トルネード×∞ バトルプラットホーム×1
クリア条件	APCを無事着陸させる

ACT2 MISSION4　プラットホームを守れ

制圧したバトルプラットホームを敵機から死守するミッション。最初のストームロードを破壊すると、フリゲート艦が登場する。このフリゲート艦は、一定時間が過ぎるとバトルプラットホームに体当たり攻撃をしかけてくるので、アバランチを無視してでも素早く撃墜したい。



ターゲット	T－24ストームロード×2 フリゲート艦×1 T－5アバランチ×4
クリア条件	すべての敵を撃破する

ACT2 MISSION5　ワープホールを狙え

ここはワープホールから侵入してくる敵機をすべて撃墜することがミッションの目的。敵機が多いだけに、武器の使い分けがポイントだ。ストームロードはあまり速くないのでメインウェポンのスキャッターガン、サンダーチャイルドやアバランチにはサブウェポンをロックオンして破壊しよう。巡洋艦には、破壊力のあるプラズマキャノンがオススメ。

ターゲット	T－29ストームロード×3 巡洋艦×1 T－45サンダーチャイルド×2 T－5アバランチ×2 タイタン×1
クリア条件	すべての敵を撃破する

ポイントQ&A

Q：シナリオ分岐はどれぐらいあるのですか？
A：詳しくはいえませんが、分岐するパターンは結構多い（ミッション1〜3を失敗してトレーニングミッションへ行くのもその1つ）ので、様々なパターンのミッションを楽しめるのが、このゲームの魅力でもあります。5つの恒星系が分岐という形で絡み合い、最終的には太陽系が舞台となります。

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院 PHONE 03-3370-2720

[東京校・横浜校・大宮校] 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-57-6 ■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームクリエイター科 ☎03-3370-2720

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
全日制	2年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
全日制	3年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎からゲームキャラクターのデザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導、今人気急上昇の講座です。(1、2年コース)

ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導。今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です。

3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強する創造力とハイテク重視のゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース)

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)	単科	月・木曜日 PM1:00～4:00 PM6:30～9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

ゲームデザインクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	プログラミングは苦手だが、ゲームのアイディアは豊富で自信があるので、ゲーム開発ツールで自分のデザインしたゲームを沢山作って、プランナーとして会社にアピールしたい人には最適の講座です。(1、2年コース)

インターネット・ゲームホームページクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	このコースでは、デザインセンスを養うための本格的なアーティスト教育と機能性を高めるプログラミングの技術教育を合わせて行います。現在のインターネット社会にマッチした先進的なコースです。

名古屋ゲームデザイナー学院

お問い合わせ

〒453-0801 名古屋市中村区太閤4-9-26

☎052-452-5901

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

大手ゲーム会社、就職希望者の為のゲームデザイナー養成講座!

スペシャル版

- 全日制2年コース／月曜日～金曜日 AM10:00～PM4:00
- 開講日／1999年4月入学
- この講座のみ入学試験あり。(適性、筆記、面接)
- 応募願書受付／本年5月1日より開始

※全日制2年コース1期生が、いきなり1部上場ゲーム会社に一発合格した伝説的な実績をひっさげて皆様に贈る自信満々の講座です。
早い者勝ち! 大手ゲーム会社に入るなら当学院で勉強するのが最短、最善の道です。

横浜校・大宮校 開講1年目にて人気沸騰!!

☎03-3370-2720

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

東京校4月より夜間部OPEN!!

- ゲームデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

(使用マシン:02、DOS/V 使用ソフト:ソフトイマージュ、ライトウェーブ、ソフトFX、フォトショップ)

毎週(月・木又は火・金)／18:30～21:00 開講場所(代々木)

入学願書受付開始!〈お問い合わせ〉☎03-3370-2720

1999年4月生学校見学会実施中!

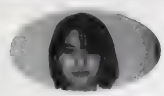


〔通信講座募集中〕

★ゲームデザイナー養成講座
BASICゲームプログラミングコース
C言語ゲームプログラミングコース
アセンブラゲームプログラミングコース
ゲームデザイナーコース

★サウンドクリエイター養成講座
サウンドコンポーザーコース

'98年卒、ゲーム会社就職者数(専門職社員)ダントツ全国第一位!!



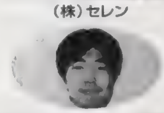
サウンドクリエイター養成講座
全日1年制 安瀬 聖さん
(株)ネクスティック



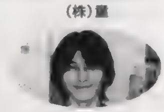
サウンドクリエイター養成講座
全日2年制 坂本節郎くん
(株)セレン



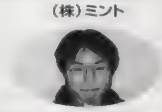
サウンドクリエイター養成講座
全日1年制 三浦裕大くん
(株)童



サウンドクリエイター養成講座
全日1年制 木下博史くん
(株)ミント



サウンドクリエイター養成講座
全日1年制 末岡靖彦くん
(有)メガス・エンターテインメント・ステーション



ゲームデザイナー養成講座(新聞特設クラス)
全日2年制 矢端賢吾くん
(株)サミー

〈姉妹校〉開校2年目にして人気沸騰!!

大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋1-12-6

TEL.06-882-4980(代)

※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!

東京ゲームデザイナー学院 '98年卒業生就職速報!!

これはすごい!! ゲーム会社に大量入社!!

東京ゲームデザイナー学院ゲームクリエイター科卒業第3期生である98年度卒業生が御覧のようにゲーム会社にプログラマーなどの専門職として大量に就職を果たしました。業界の常識では10名もいけば大成功とされるが、それを大きく上回るゲームスクール始まって以来の驚異的な実績です。当学院の独自のカリキュラム・指導方針、そして最先端の環境が生んだ結果です。
不可能を可能にする——。それが東京ゲームデザイナー学院です。

※本人の都合で掲載できない人が他に5人います。
※アルバイト入社は数が多数のため、カットさせていただきます。
※他にコンピューター会社、情報処理会社への就職が大量にありますが数が多すぎるため写真掲載はカットさせていただきます。



藤木 亮 キャラクターデザイン科1年制 就職先／セガ・エンタープライゼス 職種 グラフィッカー
浅岡 祥正 キャラクターデザイン科1年制 就職先／ソニーコンピュータエンタテインメント 職種 グラフィッカー
永井 康章 ゲームデザイナー科2年制 就職先／アトラス 職種 プログラマー
矢端 賢吾 ゲームデザイナー科2年制 就職先／サミー 職種／プログラマー
津嘉山 あずさ キャラクターデザイン科1年制 就職先 日本ファルコム 職種 グラフィッカー
中沢 厚志 企画・シナリオライター科2年制 就職先 F&C 職種 プログラマー
小池 幸徳 ゲームデザイナー科2年制 就職先 日本テレネット 職種 プログラマー
川西 大輝 ゲームデザイナー科2年制 就職先／ネクサスインタラクト 職種 プログラマー



斉藤 利一 企画・シナリオライター科1年制 就職先／ネクサスインタラクト 職種 企画シナリオライター
笠原 直樹 ゲームデザイナー科2年制 就職先／ネクサスインタラクト 職種 プログラマー
浅井 恵一 企画シナリオ2年制 就職先／ベック 職種 グラフィッカー
真本 英成 ゲームデザイナー科2年制 就職先／データウエスト 職種／プログラマー
K・S ゲームデザイナー科2年制 就職先／データウエスト 職種 プログラマー
井口 ふさの ゲームデザイナー科2年制 就職先 プロデュース 職種 プログラマー
江上 清香 ゲームデザイナー科2年制 就職先 ネメシス 職種 プログラマー
遠藤 聡 ゲームデザイナー科1年制 就職先／プロハウス 職種 プログラマー



大窪 美智子 CGクリエイター科2年制 就職先／インターリミテッドロジック 職種 グラフィッカー
大塚 裕美 ゲームデザイナー科2年制 就職先／スティング 職種／プログラマー
粟生 由美 キャラクターデザイン科1年制 就職先／ライトニングデジタルファクトリ 職種 グラフィッカー
興水 真一 ゲームデザイナー科2年制 就職先／ヴァンガード 職種 プログラマー
小滝 卓夫 ゲームデザイナー科1年制 就職先／アルファ 職種 プログラマー
坂本 篤郎 サウンドクリエイター科2年制 就職先／セレン 職種 サウンドクリエイター
高野 嘉明 ゲームデザイナー科2年制 就職先／ライトニングデジタルファクトリ 職種 プログラマー
原田 剛 ゲームデザイナー科1年制 就職先／セブン 職種／営業



S・F 企画・シナリオライター科2年制 就職先／ベック 職種 企画シナリオライター
篠口 直幸 ゲームデザイナー科1年制 就職先／ベック 職種 プログラマー
平沼 靖 ゲームデザイナー科2年制 就職先／ズーム 職種 プログラマー
福田 正佳 ゲームデザイナー科2年制 就職先／ヴァンガード 職種／プログラマー
三浦 沙織 CGクリエイター科2年制 就職先／ビッツラボラトリー 職種 グラフィッカー
山崎 晃 ゲームデザイナー科2年制 就職先／ネバーランドカンパニー 職種 プログラマー
山村 一樹 ゲームデザイナー科2年制 就職先／ライジング 職種 プログラマー
五十嵐 晶 ゲームデザイナー科2年制 就職先 コスモスコンピュータ 職種 プログラマー



高橋 晃太郎 ゲームデザイナー科1年制 就職先／アルトロン 職種 プログラマー
高橋 晋人 ゲームデザイナー科1年制 就職先／スティング 職種 プログラマー
三戸 隆信 ゲームデザイナー科2年制 就職先／サクセス 職種 プログラマー
杉野 仁美 キャラクターデザイン科2年制 就職先／ビジュアルアーツ 職種 グラフィッカー
小田 一行 企画・シナリオライター科2年制 就職先／シーラボ 職種／企画シナリオライター
木村 謙一 ゲームデザイナー科1年制 就職先／エーアイ 職種 プログラマー
与沢 宏明 キャラクターデザイン科2年制 就職先／ジーベック 職種 グラフィッカー
西巻 直文 ゲームデザイナー科2年制 就職先 ココナッツジャパンエンターテイメント 職種 プログラマー



伊藤 豊 ゲームデザイナー科2年制 就職先 ボトムアップ 職種 プログラマー
飯田 耕一 ゲームデザイナー科1年制 就職先／タムソフト 職種 プログラマー
藤本 誠一 ゲームデザイナー科2年制 就職先／イレブン 職種 プログラマー
金井 敦和 ゲームデザイナー科1年制 就職先／ボトムアップ 職種 プログラマー
田尾 典利 企画・シナリオライター科2年制 就職先／アイディアファクトリー 職種 企画シナリオライター
M・K ゲームデザイナー科1年制 就職先／ソニーコンピュータエンタテインメント 職種 プログラマー
吉田 将司 ゲームデザイナー科2年制 就職先／アトリエドゥーブル 職種 プログラマー
若狭 貴弘 ゲームデザイナー科2年制 就職先 コスモスタジオ 職種 プログラマー



花岡 眞 ゲームデザイナー科1年制 就職先／日本コンピュータアーツ 職種／プログラマー
宮本 太一 ゲームデザイナー科3年制 就職先／アーマット 職種／プログラマー
宮内 誠太 ゲームデザイナー科1年制 就職先／ナウプロダクション 職種 プログラマー
阿部 雄仁 企画・シナリオライター科2年制 就職先／グラフィックリサーチ 職種／企画シナリオ
小幡 展弘 ゲームデザイナー科3年制 就職先／アクウイア 職種 プログラマー
大塚 孝介 ゲームデザイナー科1年制 就職先 エレクトロニクスアプリケーション 職種 プログラマー
小野 美津樹 ゲームデザイナー科3年制 就職先／ティー・ツィー 職種 プログラマー
中村 涼子 CGクリエイター科1年制 就職先 アイボリー 職種 グラフィッカー



花下 和之 ゲームデザイナー科1年制 就職先／イレブン 職種／プログラマー
山西 慎太郎 ゲームデザイナー科2年制 就職先 バーテックス 職種 プログラマー
鈴木 卓真 ゲームデザイナー科2年制 就職先／シーラボ 職種／プログラマー
安藤 聖 サウンドクリエイター科1年制 就職先／ネクスティック 職種 サウンドクリエイター
三浦 裕大 サウンドクリエイター科1年制 就職先 龍 職種 サウンドクリエイター
木下 博史 サウンドクリエイター科1年制 就職先／ミント 職種／サウンドクリエイター
末岡 靖彦 サウンドクリエイター科1年制 就職先／メガス・エンターテインメント・ステーション 職種 サウンドクリエイター
小林 直樹 ゲームデザイナー科1年制 就職先／シー・ピー・ブレイン 職種 プログラマー

ウラワザデータベース Ver.7.8

うにゅ〜、あ〜つ〜い〜……なんてへろへろになりつつへんしうぶにとうちゃくう〜。えれべーたーをおりると……寒い！　冷房効き過ぎ、まぢで凍え死ぬってば！

LV 50　フロッガー

★ステージセレクト

昔懐かしの「フロッガー」がまさかのＰＳリメイク。ポリゴンになってもやっぱりシンプルさは変わらないけど手応えは十分。そこで、難しすぎてなかなか先に進めないという人にはこのワザがオススメ。どのステージでもいいのでゲーム中に㋜でポーズをかけて、✚右、□、△、□、△、R1、L1、R1、L1、△、□、下と入力しよう。成功すると画面に一瞬だけ「ALL LEVELS OPEN」と表示されて、最後のステージまで選択できるようになるぞ。これでいつでも好きな面からチャレンジできるのだ。

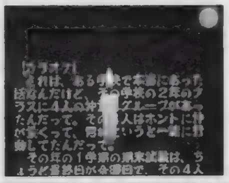


◀並の腕ではなかなかプレイできないステージもこの通り！

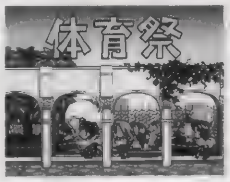
LV 50　卒業Ⅲ〜Wedding Bell〜

★小ネタいろいろ

ついにシリーズ10周年を迎えた「卒業」の最新作に、ちょっとお得な小技が見つかったぞ。まずは「NEW GAME」を選んで名前入力画面で名字を「そつ」、名前を「ぎょう」と入力したら、一度セーブしてゲームを終了する。次にタイトル画面で「つづきから」にカーソルを合わせてL1（またはL2）＋◎で決定すると、「卒業Ⅲ」テストモードが始まるぞ。選べるのはサウンドテスト、ボイステスト、ミニゲームの３つ。これでゲーム中にハマったミニゲームを思う存分堪能できる。さらに、ギャルゲーファンにはお約束の小技をご紹介。キャラと会話中にＬＲボタンのいずれかを押すと、文字ウインドウを消すことができるぞ。



◀ミニゲームの１つ「百物語」。かなり本気で怖いです。



▲本編で登場するミニゲームがすべてプレイできるぞ。

LV 20　リアルバウト餓狼伝説スペシャルDOMINATED MIND

★オマケ要素公開！

ＰＳ向けのアレンジが加わり、アーケードでハマった人でも新鮮な気分で楽しめる、『リアルバウト餓狼伝説』のオマケ要素を大紹介。難易度は変更しても構わないので「シングルモード」をクリアしよう。すると、オプションの「おまけ」に「ムービー再生」が追加されるぞ。これでクリアしたキャラのオープニングやエンディング、中間デモがいつでも見られるようになるのだ。同様に「サバイバルモード」をクリアすると「必殺技選択」が追加。クリアしたキャラの簡易必殺技を自由に変更できるようになるぞ。もちろん、クイックアプローチやダウン回避も設定可能だ。これで対戦ＡＣＴが苦手な人でも熟練者と対等の戦いが楽しめるようになるかも!?



◀これでいつでもムービーが見放題。

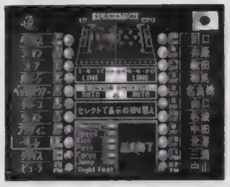


◀ムービー再生と必殺技選択のほかに、オープニングの絵コンテも鑑賞できる。

LV 50　ワールドサッカー実況ウイニングイレブン３

★隠しチーム発見！

コナミ実況シリーズの最新版「ウイニングイレブン３」に、コマンドもお馴染みのウラワザが見つかったぞ。メニューの「EXHIBITION」にカーソルを合わせてコナミコマンド（✚上、上、下、下、左、右、左、右、⊗、◎）を入力しよう。ちなみに入力が成功すると拍手が聞こえるぞ。次に対戦形式を決めたあと、チーム選択画面でL1＋R1を押し続けると「ClassicAllStars」が登場するのだ。ペレやジーコ、ベッケンバウアーなど古くからのサッカーファンには涙モノの名選手たちが（名前は違うけど）勢揃い。



▶サッカーの神ともいわれるような選手たちだけあって、能力もピカイチ！

編集部情報　サンダーフォースⅤ　パーフェクトシステム

★隠し機体公開！

「サンダーフォースⅤ」の小ネタを一挙紹介。「ノーマルゲーム」のコース選択を終了するときに２Ｐ側の△、◎、□のいずれかを押し続けると以下の隠し機体が使えるぞ。△＝RVR01E（量産型）、攻撃力６割DOWN、スコア２倍。◎＝RVR01HiS（高機動型）、攻撃力１割UP、スピード12割UP、クロー回復率３割DOWN。□＝RVR01Ex（重武装型）、攻撃力８割UP、スピード６割DOWN、クロー回復率５割UP。また、難易度を問わず一度でもクリアすると、タイムアタックモードで遊べるようになる。さらにもう１つ。ゲームの稼働時間が３時間を超えるたびにクレジットが１増加、難易度ノーマルをグッドエンドでクリアするとクレジット制限解除。同様にハードクリアでマスターモードが追加される。

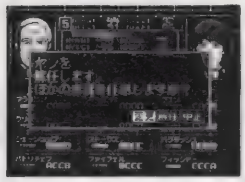


▶コースを決定したら、ここで２Ｐ側のボタンを押しながら出撃するのだ。

LV 50　銀河英雄伝説

★参謀無限増殖！

独特の世界観を見事なまでに再現したＳＬＧ『銀河英雄伝説』に、参謀無限増殖という変わったワザが見つかったぞ。方法は以下の通り。①任意の艦隊で「参謀」コマンドを開いて、増やしたいキャラを参謀に付けてコマンドを終了。②再び「参謀」コマンドを開いて「変更」を選択。ここで誰とも入れ替えずにウインドウをキャンセル。すると、画面下の参謀候補一覧に①で選択したキャラが出現して、同キャラを参謀に加えることができるぞ。上記の操作を繰り返せば、最大３人まで増殖可能。ヤン・ウェンリーだらけのヤン艦隊など、あまり見たくない艦隊も編成できるのだ。



▲ここで「変更」を選択。もちろん誰とも入れ替えずにウインドウを閉じる。

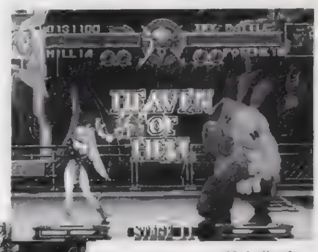


◀稀代の天才が３人も。でも、ちょっとヤ〜ンな感じ。

LV 50　ギルティ・ギア

★ボス簡易セレクト&全員ポチョムキン!?

人気の対戦ＡＣＴ「ギルティ・ギア」のユーザー必見！　ゲームをクリアしなくてもテスタメント、ジャスティス、梅喧のボスキャラ３人を使うコマンドを教えよう。方法は簡単で、L1＋R1＋□＋✚下を押しながらゲームを起動させるだけ。これでいつもとはひと味違う対戦が楽しめるぞ。さらに、お手軽にエンディングを見たい人にはこちら。なんと、敵キャラがすべてポチョムキンになってしまうという変なワザだ。まず電源を入れて１回目のプレイで「ノーマルモード」を選択、１Ｐのキャラセレクト中に２Ｐに乱入させる。この乱入キャラに勝てば、残りの11人はすべてポチョムキンになってしまう。つまりＶＳポチョムキンの攻略さえ覚えれば、かなりお手軽にエンディングが見られるのだ。もちろんステージ間デモはそのままなので、ギアの捨てゼリフのあともポチョムキン、迫力のジャスティス登場デモのあともポチョムキンという、かなりいや〜んなワザなのだ。



▲最終ステージまで行ってもポチョムキン。「いいの。私の代わりはいくらでもいるから……」というセリフが頭をよぎる……。



◀ボスキャラたちの必殺技は、いずれも強力なモノばかり。そのため、対戦ＡＣＴが苦手な人でも有利に戦える。いつもより豪快な対戦が楽しめるぞ。

ウラワザ大募集

ウラワザを発見したら、ゲーム名と方法、効果をできるだけ詳しく書いて、下記のあて先まで送ろう。封書でもOKだけど、できるだけハガキで送ってね！　採用された人には、超豪華賞品をプレゼントしちゃうのだ。もちろん、ＦＡＸでの投稿もＯＫ！

豪華賞品

レベル	賞品
100	¥12,000分の商品券
80	¥ 8,000分の商品券
50	¥ 6,500分の商品券
20	¥ 4,500分の商品券
0	¥ 2,000分の商品券

あて先

〒101-8305
（株）メディアワークス
電撃プレイステーション
ウラワザ係

FAX
03-5281-5232
（24時間受け付け中！）

今月の採用者：LV50（５名）／東京都　内山真一くん＆大阪府　久保俊輔くん、神奈川県　村川尚史くん、大阪府　中野隆くん、兵庫県　金子信二くん、埼玉県　渡辺謙吾くん。LV20（１名）／埼玉県　新井和也くん。

東京魔人學園剣風帖

はじめて物語

まんが／岩瀬さとみ

「伝奇」を題材に、「愛」と「友情」をドッキングしたストーリー、システムはAVG+S・RPGと、あらゆる要素の詰まったゲーム。日本の平和を守るため26人の高校生が戦う、大スペクタクルロマンが幕を開ける!!



人間だったらイチコロさ！ 魔物相手にゃひとくろうAVG+SLG▶その1

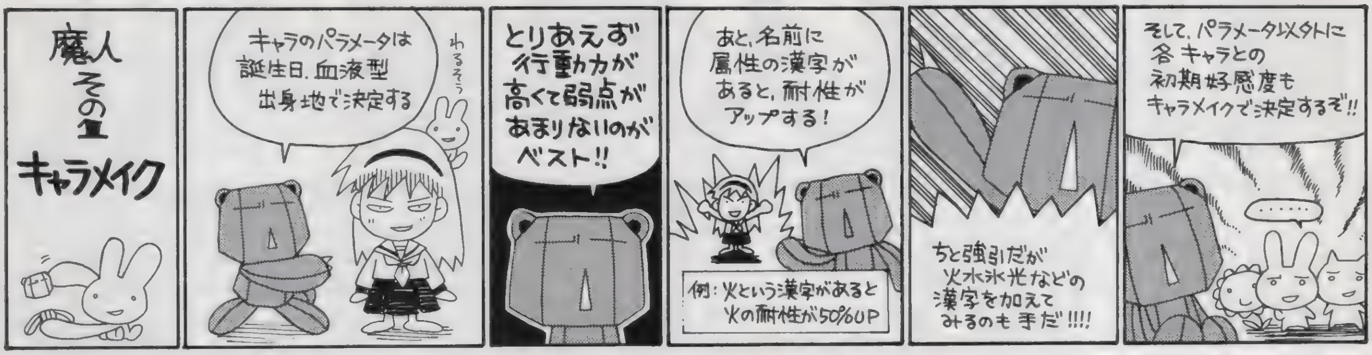
●これぞ 伝奇 AVGの決定版 …なソフトなんです

このゲームの基本的な流れは、ストーリーが進行する「AVGモード」と、…風のバトルが展開する「S・RPGモード」、キャラクターのパラメータをアップさせる「育成モード」の3つを繰り返し行うことで進行していきます。その中でメインとなる部分は「AVGモード」。キャラに話しかけられたとき、…（9種類の中から選択）でそれぞれのキャラの好感度が変化（問いかけたキャラだけのものとは限らない）し、ときにはストーリーも変化するのです。

そして、そのストーリーですがタイトルからも想像できるように、菊地秀行氏や夢枕獏氏に代表される「伝奇モノ」です。「伝奇モノ」とは、いわゆる「常識では考えられない現象」を題材にしたお話ですが、このゲームでは「鬼」や「陰陽師」といった日本史の闇の部分にスポットを当てているのです。そうなると敵が魔物なので、当然主人公たちも人間離れした技を使う人たちばかり。そんな超人的な能力を持つ高校生VS魔物たちというのが、このゲームの1つのテーマでもあります。また、高校生たちが主人公ということもあって、「愛」とか「友情」といった要素も盛り込まれているので、殺伐としたストーリーにはなっていないのが◎。また、こういったお話に付きものなのが「風水」や「龍脈」、「呪術」といった、日常生活ではちょっと馴染みのない（そのテの小説を読んでいる人にはおなじみですが）単語。このゲーム中にも、これらの難しい単語がバンバン出てきます。しかし、ちゃんとそのたびにくわしく説明してくれるので、「何か難しそうな話だな」と思っている初心者でも大丈夫。とにかく、いろんな要素が詰まった、やりごたえたっぷりのゲームなのです。



登場キャラはメイン…もたち…人。戦闘に参加しない…出してます。





全キャラを仲間にする早見表

【雨紋】
「友→喜→友→友→友」
・美里が雨紋の優しさを誉めた問いで「愛」
・唐栖の問いに「怒」

【高見沢】
「友→喜→喜→友→喜→喜」

【藤咲】
「怒→悲」
・嵯峨野の問いに「怒」

【裏密】
・6話まで友好的に、なるべくオカルト研に行く

【紫暮】
「友→悩→友→友」
・校門の前で美里と小蒔に行かせる

【如月】
「友→友→悩→友→喜」

【アラン】
「怒→友→同」
・アランに名前を名乗る
・2択で「アランを助ける」を選択

【雛乃】
「喜→喜」
・8話のプールで、京一と醍醐をつれていかない
・2択で「アランを助ける」を選択

【雪乃】
「友→友→友→友」
・10話で学校に入るのを待つ

【マリィ】
「友→友→友」

【黒崎】
「友」
【紅井】
「喜」
【本郷】
「友→友」
・縁日イベントを全て回るか「1つも回らず帰る」を選択
・「ヒーローショーを見に行く」を選択
・「ヒーローに会いに行く」を選択
・コスモレンジャー3人はセットです

【霧島】
「友→友→友」

【舞園】
「友→悲→友→友」
・ラーメン屋で、京一の問いに「悩」
・学校の廊下で、声をかけない

【劉】
「喜→友→友→友」
・霧島をつれていく
・霧島の問いに「友」を選択

【壬生】
「怒→悩→怒→怒→悲」
・藤咲のあいつと戦わないで！…の問いに「怒」

【村雨】
「冷→喜→冷→怒→喜→友」
・阿師谷に対して「無→無」
・秋月に対して「喜→友」
・秋月の話を聞く
・小蒔の村雨は悪い人には思えない…の問いに「怒」
・京一のあいつが貴族と思えない…の問いに「悩」

【御門】
「同→同→同」
【天后】
「悲→同」
・阿師谷に対して「無→無」
・秋月に対して「喜→友」
・秋月の話を聞く
・御門と芙蓉はセットです
・秋月のために何かできないか…の問いに「冷」

【比良坂】
・比良坂には基本的に「愛」で答えていく
・4話で比良坂に名前を名乗る
・7話で比良坂とのデートに応じる「愛」
・7話で、愛を信じますか？…の問いに「愛」
・7話でデートのあと「比良坂を追いかける」を選択
・死蝋の問いかけに対しては「冷」
・7話で、あなたに会えて良かった…のときに「愛」
・7話で「約束する」を選択
・21話の2回目のバトルのあとで、過去のイベントへ
・21話の過去のイベントで「かばう」を選択

※好感度の初期値が高い場合、感情入力は何を選んでも仲間になることがあります。

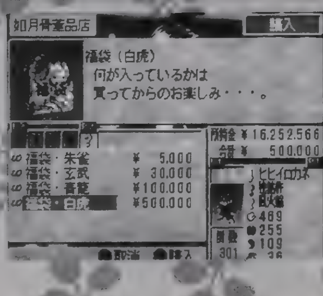
人間だったらイチコロさ！ 魔物相手にゃひとくろうAVG+SLG▶その2

●S・RPG風の戦闘を勝ち抜くポイントを伝授！

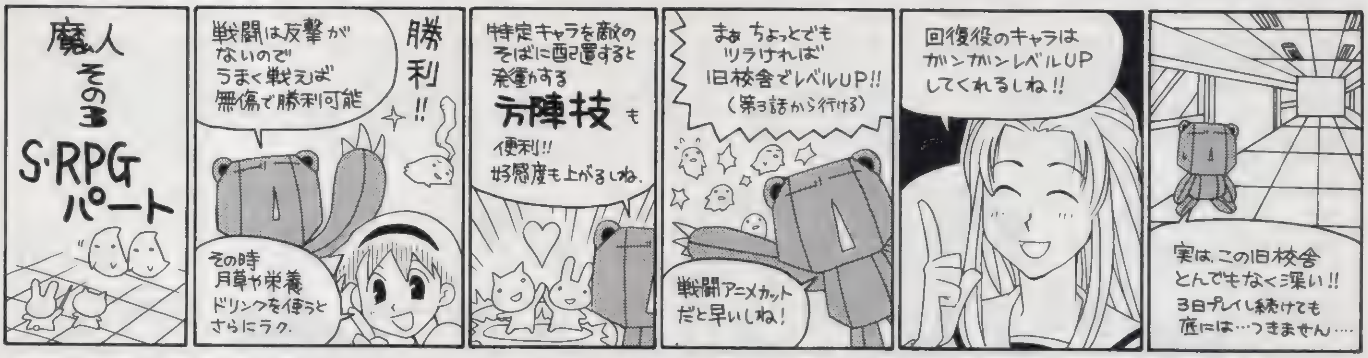
戦闘では、行動力の続く限り移動と攻撃を行えます。行動力さえ高ければ、「敵を攻撃して移動し、別の敵をさらに攻撃する」なんてことも可能です。それゆえ行動力をいかに上げるかが戦闘を有利にするポイントとなります。また、キャラたちの使う必殺技にはそれぞれ属性が設定されています。例えば「水」の属性を持つ技は、同じ「水」の属性の敵にはほとんどダメージを与えられませんが、逆に「火」の属性の敵には通常より大ダメージを与えられるというワケです。この属性を見極め、ムダのない攻撃をしていくことも重要と言えるでしょう。

戦闘中に特定のキャラ同士が敵の周囲にいると（技によって位置は違う）方陣技という合体技を使うことができます。これは必殺技と違い、行動力を必要としない攻撃で、経験値も術者全員に入るのでオススメです。ただし、各戦闘1回しか使えないのが難点（何回も使えたら困るけど）。しかし、方陣技を使うことでキャラの好感度も上がっていくので、チャンスがあったら狙っていくようにしましょう。

基本的にこのゲームでは敵が弱く設定されているので、特につまずくことはないと思います。ですが、どうしてもという人のために、経験値を稼げる修行の場、「旧校舎」が用意されています（章ごとの間、育成モードのときに行ける）。ここではレベルを上げることができるだけでなく、店で売っていない武器やアイテム、方陣技の条件などを得ることができるので、マメに行くことをオススメします。ただし、この「旧校舎」は底が深く、編集部でも最下層にたどり着いた人がいません（噂では無限とか……）。あまりのめり込むとストーリーが進まなくなるのでほどほどにしましょう。



◀骨董品屋では、貴重なアイテムがランダムで手に入る「福袋」がオススメ。どんどん買おう。



各キャラ戦闘&つき合い方一覧

主人公
【戦い方】転校生＋主人公が強いのはお約束。基本的に接近戦がメインなので、序盤からアイテムなどで行動力を上げておくといい。攻撃力の高い必殺技が多いので、戦闘では間違いなくメインキャラとして活躍できる。また、マメに方陣技を使いキャラの好感度アップに務めよう。

【好きな人】？？？
【嫌いな人】？？？

京一
【戦い方】序盤は接近戦しかできないので、行動力を上げよう。レベルが上がると遠距離攻撃を覚えるので、グングン成長するようになるぞ。
【付き合い方】最初はノリが何より大事。仲良くなってきたら、状況にあわせて的確に「悲」や「喜」で信頼を得ていこう。

【好きな人】醍醐
【嫌いな人】アラン

美里
【戦い方】回復や補助系の技ばかりなので、レベルを上げやすい。レベルが上がれば攻撃技も覚えるが、前線に出すのは危険なのでサポート役に徹しよう。
【付き合い方】美里を狙うなら小蒔とはいい友情関係を築こう。美里とは、いいお友だち関係から始め、中盤以降は「愛」。

【好きな人】小蒔
【嫌いな人】比良坂

醍醐
【戦い方】パラメータが上がりやすく、覚える技もバランスのとれたものばかり。唯一の欠点である行動力の低さを、早めにフォローしていこう。
【付き合い方】まじめなので、ふざけた態度は×。小蒔に想いをよせているので、彼女を狙っている人は仲良くなりずらい。

【好きな人】紫暮
【嫌いな人】裏密

小蒔
【戦い方】遠距離からの攻撃が得意。防御力は低めなので、後方支援役として働くのが得策。
【付き合い方】美里に対して冷たい態度を取ると、小蒔が怒るので要注意。まずは友だちとして仲良くなるのが先決。場合によっては「愛」より「喜」の方が効果が高い。

【好きな人】美里
【嫌いな人】御門

雨紋
【戦い方】使用武器が槍なので、中距離の戦いが得意。射界が狭いので使いづらいが、ちゃんと育てればかなり強いキャラになっていく。
【付き合い方】自分の意見をハッキリ伝えることが大事。友人として頼りにしていることを伝えれば、仲良くなれる。

【好きな人】藤咲
【嫌いな人】雪乃

高見沢
【戦い方】序盤は回復か励ましでレベルアップ。攻撃力が上がりやすいうえ、レベルが上がると攻撃技も覚えるので、終盤は攻守に大活躍できる。
【付き合い方】彼女には、優しく接してあげることが重要。人間以外の者に対する彼女の優しさを理解しよう。

【好きな人】霧島
【嫌いな人】舞園

藤咲
【戦い方】攻撃範囲がそこそこ広く、攻撃力も低くない。技もそれぞれ多彩な属性を持っているので、相手に合わせて使い分けよう。
【付き合い方】敵として現れる彼女には、毅然とした態度で。味方になったあとは、ちょっとくらいクサいセリフも効果的。

【好きな人】京一
【嫌いな人】雛乃

裏密
【戦い方】技の射程が長く（というか遠距離専用）効果範囲も広い。その反面、防御力、HPともに非常に低いので、敵に近づかれないように戦うこと。
【付き合い方】とにかく彼女の言うことを信頼してあげることが大事。あとは、彼女のオカルト系の話題についていくこと。

【好きな人】劉
【嫌いな人】御門

紫暮
【戦い方】主人公、醍醐と同じく接近戦キャラ。しかし、ドッペルゲンガーということで、分身（ユニットが一体増える）できるのは便利。
【付き合い方】武道家らしく堂々とした態度を好む。また、頼りにしていることを伝えるといいだろう。

【好きな人】舞園
【嫌いな人】藤咲

如月
【戦い方】ほとんど水属性の技なので使い方が難しい。しかし、射程がそこそこあるのでかなり使いやすいキャラ。しかも、敵を倒したときのアイテム獲得率が高い。
【付き合い方】曖昧な態度は厳禁。彼の生い立ち、立場などを理解してはっきりと対応しよう。

【好きな人】村雨
【嫌いな人】劉

アラン
【戦い方】小蒔などの弓を使うキャラと大体同じ。しかし、すべての攻撃がノックバック（相手がうしろに吹っ飛ぶ）するので戦い方に注意が必要。
【付き合い方】ノリは軽いものの意外に根はまじめなので、しっかりとした態度で接するようにしよう。

【好きな人】マリィ
【嫌いな人】壬生

雪乃
【戦い方】最初から攻撃範囲はそれなりに広いが、レベルが上がると効果範囲の広い技を覚える。攻撃力もそこそこ高いので、削り役として最適。
【付き合い方】ノリが軽い男は嫌われるので要注意。常に強気な態度で、自分の信念を貫くことが大事。

【好きな人】小蒔
【嫌いな人】京一

雛乃
【戦い方】武器が弓なので小蒔と同じ使い方ができる。回復や補助系の技も使えるので、いざというときに便利。しかし、ユニットとしての総合的な能力は小蒔にやや劣る。
【付き合い方】彼女の話を真剣な態度で聞くこと。お互いに信頼し合うことが大切。

【好きな人】雪乃
【嫌いな人】雨紋

マリィ
【戦い方】接近戦に強いが、行動力が非常に低い。まずはこの欠点をフォローしてやることが重要。
【付き合い方】熱血系なので、こちらも元気に接する。彼の特撮ヒーローなノリについていこう。ちなみにヒーローの条件は勇気だと思っている。

【好きな人】本郷
【嫌いな人】黒崎

紅井
【戦い方】接近戦に強いが、行動力が非常に低い。まずはこの欠点をフォローしてやることが重要。
【付き合い方】熱血系なので、こちらも元気に接する。彼の特撮ヒーローなノリについていこう。ちなみにヒーローの条件は勇気だと思っている。

【好きな人】本郷
【嫌いな人】黒崎

黒崎
【戦い方】攻撃力は低めだが、行動力が非常に高い。この長所を生かして、ヒット&アウェイを心がけよう。
【付き合い方】少々自信家なので、ノセてみるのもいい。紅井と比べて冷静なので、熱血バカは嫌われるかも。友情を重視している。

【好きな人】如月
【嫌いな人】紅井

人間だったらイチコロさ！ 魔物相手にゃひとくろうAVG＋SLG▶その3

●愛と勇気と友情の、方陣技でGO！

ここでは、全方陣技の組み合わせを紹介しましょう！

①四神方陣／醍醐、如月、アラン、マリィ
②妖魔折伏方陣／美里、雛乃、舞園
③里見八方陣／京一、小蒔、高見沢、裏密、紫暮、霧島、劉、壬生
④妖華三方陣／高見沢、藤咲、美蓉
⑤草薙龍殺陣／雪乃、雛乃
⑥阿修羅活殺陣／京一、霧島
⑦歌仙・桜吹雪／舞園、比良坂
⑧不動禁仁宮陣／醍醐、紫暮
⑨ビッグバンアタック／紅井、黒崎、本郷
⑩陰陽霊符陣／村雨、御門
⑪サハスラーラ／主人公、京一、醍醐
⑫霊歌・剣乃舞／霧島、舞園
⑬霊宝五色方陣／主人公、美里、如月、雪乃、御門
⑭アッシュストーム／アラン、マリィ
⑮真・阿修羅活殺陣／京一、霧島、劉
⑯ドラゴンプラチナス／雨紋、アラン
⑰秘占魔方陣／劉、御門
⑱裏秘占魔方陣／裏密、劉、御門
⑲武神龍撃陣／紫暮、壬生
⑳桃源極楽陣／京一、美里、小蒔、他女性５人
㉑妖魔折伏方陣／美里、雪乃、舞園
㉒霊宝五色方陣／主人公、美里、如月、雛乃、御門
㉓桃源極楽陣／美里、小蒔、アラン、他女性５人
㉔黄龍菩薩陣／主人公、美里
㉕M・ビッグバンアタック／アラン、紅井、黒崎、本郷
㉖双龍螺旋脚／主人公、壬生
㉗アポカリプス・ケルプ／美里、マリィ
㉘陰陽符術・十二神将／御門、美蓉
㉙六芒魔法陣／京一、醍醐、裏密
㉚春雷の舞／雨紋、雪乃
㉛紫龍黎光方陣／如月、壬生、村雨
㉜呪言降霊陣／高見沢、裏密
㉝炎の剣／マリィ、霧島
㉞黄泉迷符陣／主人公、比良坂
㉟フレイム・スナイパー／小蒔、アラン
㊱ビッグバンアタック・Ｉ／アラン、紅井、黒崎、本郷、劉
㊲桜桜友花方陣／美里、小蒔

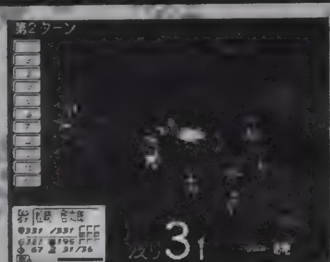


人間だったらイチコロさ！ 魔物相手にゃひとくろうAVG+SLG▶その4

●ゲーム展開を大きく変える好感度に要注意！

ゲームに登場するキャラには、好感度という隠しパラメータが設定されています。この好感度が高まると特殊なイベントが発生したり、戦闘時にキャラのパラメータにボーナスが加算されたりします。また、ある場面で好感度が一定値に満たない場合、仲間にできないキャラが出てきてしまったりもするので注意が必要です。ゲームを楽しく、効率よく進めるためにも、基本的に好感度は常に高く保っておいた方がいいでしょう。好感度を高めるためには、キャラに応じて接し方を変えていく必要があります。詳細は前ページのマンガを参照してください。ちなみにこのゲームは女性キャラ、男性キャラを問わず、好感度に応じ主人公に対して同等のリアクションを返してくれるようになります。そう、男女問わず、好感度が上がれば主人公のことをとても大事にしてくれるのです。少々極論になりますが、女性キャラだけでなく、男性キャラを狙ったプレイというのも可能となっているのです(もっとも、男女問わず、全員と仲良くなった方がいいことは間違いありません)。おかげで主人公は確かに男性であるものの、女性がプレイしても楽しめる内容になっているのです！

それでは最後に恒例の要望。もう少しSLG部分の充実を図ってほしかった……というところでしょうか。アイテムを上手く使えば、かなりな力技が可能となってしまう点で、SLGとしての戦略性が薄くなってしまっているように思えます。もう少し手を加えれば、"本格派"の名を冠するに値したと思うと少々残念。もっとも、そんなことは差し引いても完成度の高いゲームであることは間違いないので、それはそれでまぁいいかな、なんて思ったりもするのですが。



◀S・RPGとして、このゲームに文句をつけるのは筋違いかもしれません。完成度の高さは"本物"です。

読むほどにイラストがうまくなる(本醸造)

教育にわるい

風上旬 プロフィール いろいろあって、いろいろあってるイラストレーター。またの名を絵描きさん、ドット屋さん。なぜ、がんばれないのか自問自答する先生にファンレターを！



イラスト／風上旬

COLUMNS OF DENGEKI

電撃コラムス

電撃コラムスを読む方々は違います。それはもう、目を見てもあきらかです。聡明ですから。もしかしたら貴族の出かもしれません。

★告白は2杯目のカクテルで……

キャラクターデザイナーになりましょうっ！今やキャラクタービジネスの総売上は、3兆円を超えるともいわれており、ここでヒットするキャラクターを生み出すことができれば「国民的ヒーロー」になれるのは間違いなしです。キャラクター講座も大詰め、最終の第三段階です。

●第三段階・キャラクターの「バランス」を考えましょう！：キャラにおいて、バランスはとても重要です。全体のバランスはもちろん、人の目が一番集まるところである「顔」も大変重要です。目の位置を数ミリ動かしただけで、かわいくなったりならなかったりするので、顔はキャラクターデザイナーが一番気を使います。

例えばこんな話。今も昔も大人気な「キティちゃん」というキャラクターがありますが、実は昔の「キティちゃん」と今の「キティちゃん」では、微妙に顔が違っているそうなのです。今の「キティちゃん」は昔のと比べて、目と口との間隔が狭くなってるそうで、これには「目と口を近づけることによって、赤ちゃんの顔を連想させ、多くの人に〝かわいい〟と思ってもらえるように」という狙いが隠されているようであります。その狙いを消費者が読みとっているのかどうかは別として、とにかく結果として「キティちゃん」はブレイクしており、見た目には気づかない微妙なバランスでも、なにかこう潜在的に訴えかけるもので多くの人に支持されているのでは？　という話をＴＶでやってました。

顔のほかにも、ゲームキャラなどはシルエットのバランスも重要です。シルエットのバランスとは、そのキャラに色をつけず、黒１色で塗りつぶし「シルエットだけでキャラの特徴が出ているか？」「全体のラインは美しいか？」「頭でっかちになってないか？」「なぜエヴァで麻雀なのか？」などを考えながらキャラメイキングしていく方法です。この辺りのシルエットがうまくできるようになればゲームハードのイメージキャラになるのも夢ではありません。ね、みなさんがんばりましょう。んで、「なぜ、オレはがんばれないのかー？」。

プログラマーいわさきまさひろの男が熱い Play Station プログラムパワーチェック

岩崎啓真 近況 いつものことですが、しめ切りギリギリです。さらに増刊「D10」のCD－ROMもしめ切りです。ついでにレビューもしめ切りです。どうしてこんなに仕事があるんだ！

★AVGの歴史と「やるドラ」について

昨日（6月25日）「ダブルキャスト」が発売されたけど、この「やるドラ」シリーズってなんだろうね？　大きく分類するなら「AVGの変形」ということになると思うけど、AVGの発展の歴史（いかにして「やるドラ」に至ったか）みたいなものがわからないと、なぜ「やるドラ」のようなソフトが出てきたかはわからないだろう。それくらい、特殊なソフトかもしれない。そこで、今回はAVGの発展の歴史を振り返ってみよう。

さて、コンピュータゲームが出てきたのは70年代初頭で、この頃のコンピュータゲームは、当然の話なのだが、グラフィックもなければ音もないすべてテキストのゲームだった。なにせマニュアルに「大半のUNIXのゲームよりもビジュアル志向です」と書いてあった『ローグ』（『トルネコ』や『チョコボ』の元祖）でも文字を使ってマップを表現していたくらいなのだ。

事実上テキストしか使えないから、文字を読ませることを前提として、初期のコンピュータゲームは動作していた（このテキストとは英語……つまりアルファベットを示している。日本語には漢字という巨大な壁があり、とてもまともに扱えなかったのだ）。70年代のコンピュータゲームの大半は、ACTもAVGもRPGも、すべてテキストを読むことによって進むゲームだったのだ。

この状況が大きく様変わりしたのが、70年代後半からの「ビデオゲーム」の台頭。専用の基板で動作するビデオゲームは汎用機ではどうしようもないグラフィック機能を装備し（『スペースインベーダー』すら当時のパソコンではコピー不可能に近かった）、たちまちゲームはマルチメディア化への道を歩み始めたわけだ。この「ビデオゲームの台頭」がフィードバックするような形で、多くのパソコンのゲーム（この頃になるとホビーとしてのパソコンが存在する）もグラフィック化していくわけだが、このグラフィック化は、AVGやRPGとは無縁なものだった。というのも、当時のパソコンは「まともな外部記憶装置」を持っていなかったから、絵を貯めておく場所がなかったし、それに映画の黎明期は「絵が動くだけでおもしろかった」のと同じで、「動かすだけでおもしろく、お話をする必要性」がなかったという辺りも、その理由だろう。

この状況を大きく変えたのが、シエラオンラインがAppleIIで作った、一連のグラフィックアドベンチャーシリーズ、「ミステリーハウス」、「ウィザード＆プリンセス」などだ。このグラフィックアドベンチャーシリーズは爆発的なヒットとなり、これ以降、パソコンでもグラフィックを持つゲームが主流となっていく（ちなみに、グラフィックアドベンチャーなんていわれているけど、今の目から見たら、途方もなくチャチな画面だぞ）。

ところが、この爆発的なブームも、そう長くは続かなかった。結局、AVGは急速に「その場面から先に進むためのアイテム使用のための言葉を探す」ゲームに堕してしまい、プレイヤーが本当に楽しみたかったゲーム性からはかけ離れたものになってしまったのだ。これは当時のコンピュータのパワーを考えれば仕方ないのだが、複雑な文法を解析し、なおかつ画像を処理するだけのメモリがなかったし、そんなことをやっているヒマがあったら、少しでも絵を入れなければならなかったことなどからきている。

で、結局、「正しい言葉を探すだけ」の組み合わせゲームになってしまったAVGに不満が出てくるのは仕方がなく、これと並行して台頭してきたRPGに押されて、アメリカではAVGは一時的に完全に姿を消すことになってしまうのだ。

さて、ここからが日本での話となる。

先に書いたグラフィックアドベンチャーのブームを受けて、日本でも同シリーズの大ブームが起こるのだが、日本ではアメリカ以上に言葉の壁に激しくぶち当たることになった。それはもちろん当然のことで、日本人ユーザーの誰もが英語に堪能なわけではないし、日本語版を作ろうにも、文法構造の違いからそう容易にはいかなかったのだ。「じゃあ英語でプレイすればいいじゃないか」ということはわかっても、不自由なくプレイできるほどには単語を知らない。つまり日本語で入力する環境はなく、英語ではプレイしにくい（というか、一般的にはできない）。結果として日本でも「AVGはわかりにくい言葉探し」というイメージを与えるジャンルになってしまったのだ（これは本当の話だが、英語を使うAVGでは横に辞書を置いて、片っ端から単語を入れるのが当たり前だった。これじゃやる気もなくすよね）。

これに決定的な解答を与えたのが堀井雄二氏。氏は、AVGの代表的な作品「ポートピア殺人事件」で「メニュー形式のAVG」を作り出した。これは決定的な方法だった。なにせ選択肢の中から項目を選ぶだけでストーリーが進むのだ。プレイヤーは、この方式によって言葉探しから解放され、ストーリーに専念できるようになったのだが、しかし、結果として、これは難易度という点で違った形の大きな問題を引き起こした。なにせ理屈の上からはコマンド総当たりで解けるのだ。ボタンさえ押せればサルでも解けてしまう。しかも、これを防ごうと思うと、すぐに（ストーリー的には）理不尽なものになってしまう。

この問題を解決しようと、いろいろなメーカーがアクションを入れたり、文字入力を少しだけ付け加えるなんて方法で「難易度を上げる方向」に進んだのだが、その中で、ほかとは大きく違うアプローチをしたメーカー（ソフト）があった。それが制作・システムサコム、原作／ゲームデザイン・多摩豊氏のノベルウェアシリーズ。ほかのAVGが「ゲームの体をなしながら、ストーリーを演出しよう」としていたのに対して、氏は逆の発想でノベルウェアを作り出した。平たくいってしまえば「文字情報を極端に多くして、読みごたえを増やす代わりに選択肢を絞ったAVG」というスタイルを氏は考え出したのだ。しかも、「マップを移動したりする」というシステムを捨てて基本的には「小説のように最初から最後まで進んでいく」ようにしたワケだ。

もうおわかりだろう。これこそ「サウンドノベル」と呼ばれるスタイルのルーツなのだ。スタートは同じで、ストーリーがツリー構造（完全なツリーではないが）となっていて、選択肢によってストーリーが変化すること、絵が挿絵的な使い方であること（文字がメイン）、効果音がゲーム的に使用されることなどなど……基本的な構造は、すべてこのノベルウェアで実現されていたといっても過言ではないだろう。ただ、このノベルウェアは当時としては高級パソコンの上で動いていたことや、FCなどの家庭用ゲーム専用機に押されて、あまりゲームはパソコンで遊ばれなくなっていたので、大ヒットには至らなかったのだが、ともかく、これが「サウンドノベル」の元祖だ。

さて、このノベルウェアにアレンジを加えて登場したのが、チュンソフトの「弟切草」にはじまるサウンドノベルシリーズだ。このシリーズ、最新作の「街」（SS）まで、かなりのヒットを飛ばしているのだが、このヒットの背景には、ノベルウェアを「サウンドノベル」と言い換えただけではなく、ゲームを長持ちさせるために「選択肢がかなり複雑」「一度エンディングに至ると、選択肢が増え、新しいストーリーラインが現れる」という2つの要素の追加がある。

そして、この「サウンドノベル」のおかげで、「やるドラ」も完成したわけだし（「やるドラ」が特別な推理や行動を必要としないAVGであるという時点で、ノベルウェア～サウンドノベルの系譜に連なるものであることはわかってもらえるだろう）、そして、「やるドラ」が、今まで書いてきた一連のAVG（サウンドノベル含む）の歴史に新たな1ページとして付け加えた（付け加えようとしている）ものが何だったかというと……というところで、紙数も尽きてしまったようだ。歴史を語るのが、ついつい長くなってしまった。その辺りは、残念ながら別稿にゆずりたいと思う。ホント、残念なんだけどなぁ。

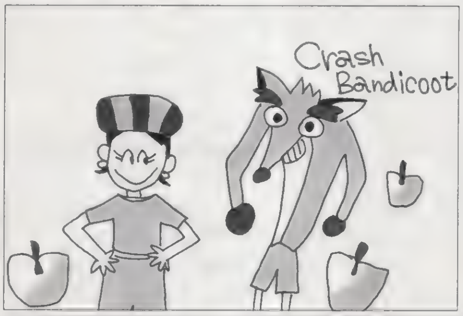
よしきくりんのへんちくりんコラム
初心者の気持ち

よしきくりん プロフィール 「ときメモ」優美役でおなじみのキュートボイスアクター。自動車はB級ライセンスを持つほどの腕前なので、RCGはOK！ クラッシュさんとウワサもバッチリ(笑)。

★CD発売記念！はちゃめちゃイベント

あじさいの花が一雨ごとに色あざやかになって来る季節です。今年は例年よりも１週間ほど早い梅雨入りとなりました。こんなレイニーシーズンの日本は脱出して、南の島へ旅に行きたいですものですなぁ!!

前号でお伝えした通り、レギュラーのラジオＣＭのロケで現在小田原に来ています。その滞在先のホテルでこの原稿を書いているところです。ここはもともと小田原城の城下町で、城址公園の桜や藤の花でも有名な場所。そういえば、何年か前に家族で見事な藤棚を見に来ましたよ。車で20分も走ればそこは箱根。温泉もいいなぁ……おっとー、お仕事！お仕事よ！　この取材ロケでは、これから神奈川県の横須賀・鎌倉、そして静岡へと移動して行きます。また次号でお伝えしますね。



イラスト／よしきくりん

話は変わって。５月31日にＨＭＶ横浜で行われた「よしきくりんソロアルバムＣＤ発売記念イベント」はけっこう盛り上がり、とっても楽しかったぁ!!　電撃ＰＳを見て足を運んでくれた方もいて、本当に〝Thank you!〟です。前号でもお話したように、このＣＤは300枚限定の〝幻のＣＤ〟でありまして、イベント当日は、なんとその1/3にあたる100枚が展示即売！　実際にＣＤを見た方はわかると思うけど、全体が空色のトーンに仕上がったジャケットはとってもシンプルでしょ。それに、オリジナルキャラクターもなかなかかわいいし。これ私、けっこう気に入ってます。

イベントでは、オリジナル曲を２曲ほど歌ったり、私のＣＭソング「三種の神祇」を披露したり、トークショーにサイン会をしたりと、実におもしろかったぁ。またまた、こういうイベントがあることを願って……第２弾はあるのかぁ？……それはこれの売れ行きにかかっているのである(笑)。

このＣＤをどこで入手できるかは前号で少しだけお伝えしましたが、今回はとっておきの通販情報を……どうやら、バックアップという会社(電話：03-3401-3402)で受け付けているらしい……というウワサ(笑)。

では、今回のゲームレポート。「クラッシュ・バンディクー２」第２弾。あい変わらずウ•キ•ウ•キ状態でプレイしてまっせ。川のせせらぎを聞きながら橋を飛び越えて行く「テケテケのかわのぼり」は、ド•キ•ド•キで手に汗握っちゃいますし、また、ジャングルの密林地帯の「とりがやってくる」は、泥の中から出てくるハリネズミのニツクが手強いぞー。クラッシュは体当たり大作戦！　パワーストーンをすべてGetするまでファイト!!

ゲーム業界のウラのウラ・最終回！
ドットの忍道

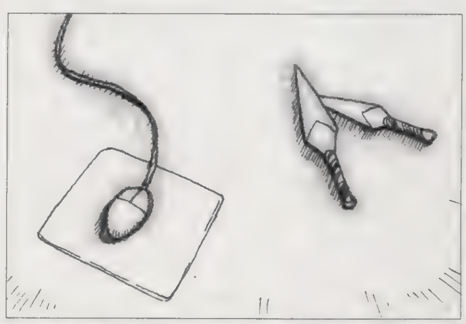
林田篤 プロフィール たまに電撃ＰＳ編集部に出没する、容姿思考共に危険な（？）ゲーム絵描き。ＰＳ開発も終わり新たな仕事を探すも、さすらいのさむらいにとむらいはいらないらしい。

★考えるグラフィッカーはいつまでもワガママ

最近、「なぁんか間違ってない？」と思うことが、ガンガン増えてきています。だいたい、消費税３パーセントが導入されるまでは、あれほどモメたのに、一度通ってしまうとすぐさま５パーセントに上がるあたりに、おかしいと思う原因というか、日本人のダメなところが見えてくるような気がします。さらに、その消費税の導入から、缶ジュースの自動販売機も長い間続いていた、100円というコイン１枚で買える状況から、いろいろな物議をかもしだしながら110円に値上げしたというのに、もう最近になっては、一部の自動販売機が120円に値上げしたし……。以前、僕は清涼飲料水などを自販機から購入することが多いと書きましたが、今よく利用している某自販機などは、120円に上がったと思ったら、何日もしない間にまた110円に戻ったりして、まったく〈ナメとんのかオラァッ！」という感じです。そもそも110円に上がったときも、「本当は103円なのですが、自販機では１円硬貨が使用できないため」とかいっていたように記憶しているのですが、ナゼそこからさらに120円に上がるのでしょうか？　理由もぜんぜん明確にされてこないし。まぁ、「飲むほどに燃え～」というコピーに、僕の場合は偽りはないので、これからも毎日利用しますが(笑)。この話で「たかが10円くらいでグダグダいうなよ」という感想を持つことは自由ですが「みんなもそう思うよな？」といってまわる人がいたら、たぶんそういう人が世の中をダメにしているのではないでしょうか？

さて、このような「えーこれでいいの？」という話は、なにも新聞やニュースだけでなく、当然ゲーム業界にもあります。「最近のゲームは、総じて『○○』の○○版で分類されてしまう」といわれますが、最近は「それでもいいだろう」と思います。ゲーム以外でも、例えば芸術。絵画や音楽などでも、ずっとそういわれてきたわけだし、またそうはいわれても、今の人が「いいもの」と思われるものも、ちゃんと生まれてきているし。

では、ゲームの場合で大切なことはなんでしょう。グラフィックツールの作るグラデーションまんまでもいいのです。版権フリーのデータを、そのまま使用するのも、ユーザーが気にならなければ、大した問題ではないでしょう。要は、「おもしろい」か否かということ。それが一部マニアだけでなく、一般にも認められたときに、はじめて「『○○』の○○版」でもＯＫだと、いえるのではないでしょうか。


イラスト／おおのけい

流通の鬼かまやんが斬る!

PS業界大人の話

鎌田重昭 プロフィール フリーの業界事情通の方。最近まで、ヤマギワ株式会社横浜店・パソコンリーダーだったため、ゲーム・パソコン関係の話題はおまかせです。もちろん、流通関係もバッチリ。

★中古販売問題を考えてみる(第7回)

梅雨もそろそろ終盤戦に入ってきましたね。やはり梅雨には雨が降らないと夏が水不足になったりと弊害がでるので、きちんと雨が降ってくれた方がいいのですが、さすがに飽きてきましたね。カラッとした夏が来るのが待ち遠しい今日この頃です。

前回は突然セガの新世代機『Dreamcast』の発表があったために、急遽予定を変更して新世代機関連のニュースをお送りしました。TVをはじめとするメディアの反響も大きかったので、あちこちで話題となったようです。やはり、他業種から見るとTVゲーム業界はまだまだ「巨大市場」と思われているな、と感じられる報道が多く、私も各方面からコメントを求められたりしました。

さすがにここにきて新世代機の話題は一段落してきたようですが、7月あたりにもう一波乱ありそうだという情報もあり、この方面のニュースから目が離せないようです。

さて、長期連載となっている中古問題ですが、これまでは主にメーカーサイドからの見方を中心にお話してきましたが、今回からは小売店などの販売サイドと、ユーザーの立場を中心に話を進めていきましょう。今回の話題は小売店です。

まず、以前にもちょっとお話したことがあるのですが「ゲーム屋は儲かっているのか?」という基本的な問題から考えてみたいと思います。ずばり、結論からいうと、資金力に余裕のある大型店舗やチェーン店以外は、ほとんどの小売店が苦戦を強いられているのが現状です。97年度の実績を見ると、前年度(96年度)と比較して大半の小売店で売上が落ち込んでいるようです。今年(98年度)は前半戦が終わった段階では大部分のお店でさらに業績が悪化しているようです。

これには多くの要因があるのですが、特に大きな要因といえることが2つあります。まず1つは扱い店舗の増加です。えっ? このところ近所でつぶれた店はあるけど、新規開店なんかないぞという方も多いと思います。でも、ほら、近所でゲームソフト売ってるところがあるでしょう。

そうです、コンビニです。全国で15,000軒とも17,000軒ともいわれる数のコンビニが、ゲームソフトの扱いを開始しています。専業、兼業を含めたいわゆるゲーム屋さんが11,000から13,000軒といわれてますから、倍以上のライバルが増えたことになります。

ただし、コンビニで売れるのは超ヒット作か、いわゆる「コンビニ限定」ソフトですから、全面的に影響を受けるワケではありませんが、それでも売れ筋ソフトをごそっと持っていかれるのは相当ツライものがあります。

もう1つの問題点は市場の収縮です。いわゆる次世代機戦争は、現時点ではPS陣営の圧勝といえるでしょう(うーむ、なんかのシナリオみたい)。これによってPS自体の市場は大きくなりましたが、全体的なソフト購入のときの選択肢が狭くなっているのです。つまり、任天堂やセガといったほかのハードのソフトを並行して購入することが減った、といえるでしょう。

これに加えて前々号でお話したPSタイトルの発売数そのものの増加があります。商売において、手持ちの資金をどう効率よく活用して儲けるか(回転率)というのは極めて重要な項目です。理想からいえば売れる商品だけ仕入れて、どんどん販売すれば回転率は上がります。

しかし、専門店たるもの、あまり売れそうにないからといって、前評判の良くない新作ソフトはまったく仕入れないというワケにはいきません。今月は「鉄拳3」だけが売れそうだからといって、店頭にはこのソフトだけがずらっと並んでいてほかの新作ソフトは全然並んでいない、なんていうお店があったら、誰も専門店だとは思わないでしょう。

消費者の購入動向として、趣味性の強い商品ほどたくさんの選択肢の中から選びたがるという傾向があります。趣味で買うものは、例えば「買うのはこの品物」と決めていて、買い物に出ても、必ず品揃えの充実した専門店に買いにいくでしょう? ですから、専門店ほど売れないかもしれないソフトを仕入れる、というリスクを負うことになるのです。

儲かるかどうかを決定する要素には、もう1つ、粗利(あらり)率があります。これは売上金額から仕入れ金額を引いた利益の割合です。これも理想からいえば、安く仕入れて定価で(もしくはプレミアムでも付けて)売れば儲かります。でも、いまどきゲームソフトを定価で買う人はいませんよね。

こうして儲けがあまり大きくないところに、さらにもう1つのマイナス要素が加わります。ゲームソフトの仕入れは買い取り制ですから、陳腐化(ちんぷか)引き当てといって、売れなかったソフトの損失分を計上していかなくてはなりません。一部で返品制導入に向けて動いてはいますが、まだ実質的に利益率の向上に貢献するところまではいってません。

そうすると、中古商品のようにリスクが少なく利幅が大きい商品も併せて扱っていかないと、経営が苦しくなるお店が多くなってきているのです。

■このコラムは、販売店の方もけっこう愛読して下さっているようですが、これを読みながらウンウンとうなずいている光景が目に浮かびます。ホントに今、専門店経営って大変なんですよ。近所の専門店さんを大切にしてあげてくださいね。次号はこの続きから!



イラスト/菅野博士

PSの奴隷

興奮必殺史上最強！ 心に夢を抱く小さなお友だちから大きなお友だちまで完全対応

やがて来る未来の自分のために熱くがんばる…知恵とハガキの読者様ページ



まんが／岩瀬さとみ

PSの奴隷は期待のPZG作成ソフト『落ちゲーやろうぜ！』を買ってやるぜ！ そして作ってやるぜ（以上またも宣伝）！ と3号連続で書いてあっても「OK」としか思わないPS及びゲーム全般を愛する貴方にお送りする、PS、ゲーム中心の何でもありな読者様ページです。参加方法は簡単。ハガキを買って、何か書いて（描いて）あて先明記でポストに入れるだけ。なんでもアリです！

こんな時こそ！ ステキでラブラブなゲームを探しましょう♪ ワールドカップで盛り上がる世の中ですから、もっと視点を世界に！ まあ、目を大きく開くということですか。

どの奴隷 DOREITO PS

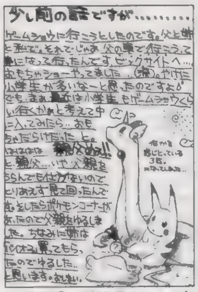
「オレは……今まで何をしてたんだぁ！ 電撃プレイステーションの読者ページ、PSの奴隷は略して「DPSど」。11ページで大迫力、ゲームの話題満載で掲載ハガキ枚数、ゲーム専門誌最強のスペックなのにぃ！ 気づかなかった……気づかなかったんだよぉ！」「泣くな！ 欽一！」「はっ！ おっつぁん！ でもオレ」「バカだな欽一は。そんなことで泣くなんて。オレなんか今年で43歳だがPSのボタンはAボタンじゃないって気づいたのは昨日だぞ。さらにママレモンはあるけどパパ波紋はないと知ったのは今日だ！」……それは遅せえ。

じーっくりと楽しみながらプレイするのは格別ですね

ステキですよねぇ ゲームがまだ終わってない時って。ワクワクが続いてます。かなり



▲新潟県 早乙女志乃さん：まあ、当然最初はドミニアだと思いますよね。



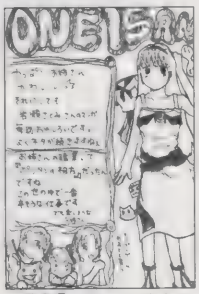
▲千葉県 綿津見さん：ピカチュウがいい感じでおくつろぎになってます。



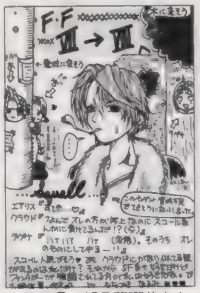
▲石川県 葉月花藤さん：手に職は大事。でも何でもレベルアップ出来ますし。



▲大分県 英桃さん：判らないですよ……実は……とか。ダメですかねぇ？



▲岐阜県 ジョニーさん：まあ、永久就職ですから。辛いと幸せは似てますし。



▲埼玉県 望月菜瑠美さん：ファンタジーではないですよねぇ。でも良し。



▲大阪府 小林賢治さん：第七幕は鬼門と言われてます。編集部でも突破は3人。



▲岩手県 蒼葉圭汰さん：カッコイイですよねぇ。一途ですし。アグアグ。



▲福岡県 ホルヌさん：ステキです。見ちゃダメですよ。



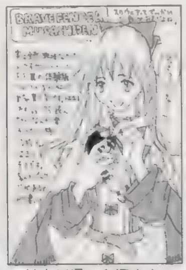
▲福岡県 にくしょさん：怖い考えを子供に植え付けて一体何を……。



▲茨城県 小見幸子さん：ソレです！ ソレなのです！ 大事です！



▲新潟県 かなたさん：主人公大活躍ですから。操作性はアレですが。



▲神奈川県 和登さん：楽しそうですよ。買ってソンなし？



◀千葉県 柴田恭子さん：移植……どうなんでしょう？ いつ頃？ ストーリーは未来らしいですが……エミリオ悪人ですし。



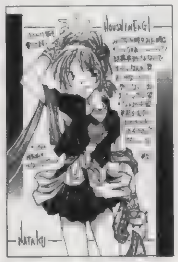
▲新潟県 神倫呼久さん：カワイイですよね。



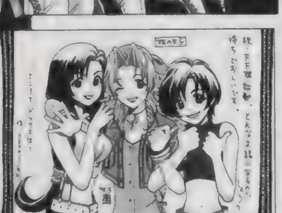
▲東京都 山師さん：いいです、次元タバコ。



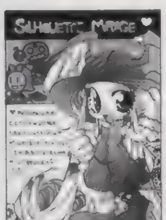
▲兵庫県 YASさん：耳、しっぽ、そしてその服。確かに最強でしょう。



▲青森県 くめた夏緒さん：コレはコレでOKなのです。ねえ。



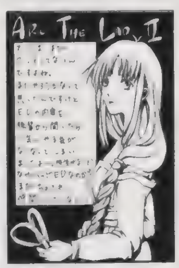
▲神奈川県 楽柚さん：作ってますよ。きっと。いえ、多分。そのうち……どうにか……ねぇ。



▲宮城県 楓来らみーさん：期待です。



▲兵庫県 シュウぼうさん：ノリでゴー！



▲東京都 水口さん：バッドですかねぇ？ EDの評判良くないです。



▲京都府 夏樹光さん：外人さんなのは確かなんですが……。

「高校生活にも慣れてきたのでハガキ描きを始めようかなと思ってます。そこで質問。DPSどの締め切りを教えてください。いつハガキを出したらいいのか判らないんですよねぇ」鳥取県 シズさん：

コレまでにも何度か似たような質問はありましたが、新人さんの増える新学期中盤、良い機会なのでお答えいたしますデス。DPSどには基本的に締め切りはありません。編集部に届いたハガキは全て保管され、毎号のPSの奴隷入稿時に採用ハガキが選ばれます。その入稿時が、締め切りと言えば締め切りなんですけど、その日に合わせてハガキを送ってもらってもほとんど関係ありません。なぜならハガキの選択にすごく時間がかかるからデス（笑）。実際、DPSどはボツなしシステムを採用しているため、コレまで読者様から届いたハガキは全て保管してあり、毎回見返しています。その沢山のハガキと新しく届いたハガキを合わせた中から、「熱い思いが感じられるハガキ」を中心に採用分が決定されます。確かにその時の最も熱い話題のせいで、新しめのハガキが多く採用されがちですが、中には何年も前のハガキも掲載されていたりして（笑）。なので、締め切りを気にして描くよりも、自分が熱いと思う何かを1枚のハガキに描き込んだ方が、結果的に早く採用されるハズです。でと、質問とは関係ないのですが、最近さすがに全てのハガキを再チェックするのが辛くなってきています。ハガキの量もメキメキ増え、置場所も無くなってきています。なので、さすがにあまりに昔のハガキ（創刊時～2年前のモノ）、そしてコレは採用できないなぁというハガキは処分することになりました。なので、ボツなしシステムは廃止です、と言わざるをえません。まあ、コレはいつかは来るだろうと思っていたのですが……。ですが、とりあえず、基本方針は変わらないので、ソレなりに昔のハガキも変わらずに採用されると思います（処分するのは、一部ですから）。「ちぇ、ボツなしシステムなくなっちゃったのかぁ～」と悲しくならずに、より一層、ハガキ、お待ちしております。

「本気の怒りってなんでしょう？ ゴクウとか怒ると強くなっていきますけど、普通、頭にくると冷静でいられなくなって弱くなる気もするんですけど……」埼玉県 木訥蚕気楼さん

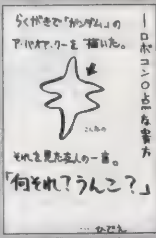
怒るのに、本気もウソもない気がします。怒った時点で冷静な判断は出来なくなってますからね。大抵、怒ってしまうとマイナス要素が増える気がします。実際はどこまで耐えて冷静に行動できるかがポイントじゃないでしょうか？

ロボコン0点な人

Collecter'S EDITION

何年経っても、歯医者の雰囲気は苦手。逃げたい。（ほ）

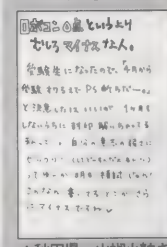
子供の頃からのトラウマで、苦手にしているものがこの世に2つある。それは飛行機と歯医者だ。人間、飛行機などに近づかずとも生きてはいけるが、歯医者となるとどうやらそうも言ってられないようだ。先日、これまで何年にもわたって騙し騙し使ってきた左奥歯が猛烈な自己主張を始めたため、禁忌を破ってン年ぶりに歯医者に駆け込んでしまいました。痛んでいた歯はいきなりその場で神経を抜かれ、挙げ句「ほかにも虫歯がたくさんあり、しかも総じて深い」と診断されてしまいました。いやー、ン年のつけは、想像通り大きかった。これからは電撃PSの虫歯王と呼んで下さい。まぁ、これはいい機会だから全部治すまで続けるつもりです。おかげで現在、歯の治療地獄。果たして完治するのはいつの日のことやら。なんつーか、やっぱ歯は大事ですね。みなさん、こんなことにならないよう歯医者には行っておいた方がいいですよ。それなりに歯を磨いていてもこういう状況になるんだから。まぁ私の場合、放置し過ぎのまさに自業自得なので、偉そうなことは言えませんけどね。ああ、それにしても治療費がかさむ（涙）。



▲秋田県 速瀬宵さん：ウンコの中でシャアとアムロが戦……。



▲福岡県 リンチンチンさん：箱が欲しかったんですよ。お店では。



▲秋田県 山椒小粒さん：ガンバリましょう。なんとか。今は。

ある程度まで集めたところで止まってます。コモンはあらかたそろっちゃったので、結局あとはSPをシングル買いするしかないんですね。うーん、悪い習性はまだ残っている。やっぱりなんとかしなくてはならないなぁ。とはいえ、もうすぐ「スーチーパイ」トレカが発売されてしまうからまだまだ出費は続くのであった。それから、(平)たちと密かに集めていた「カオスギア」は、あと数枚にまでこぎ着けました。最近シングル売ってる店も出始めたので、このまま一気にいってしまおうと思ってます。しかし世間では人気ないのかね、カオスギア。対戦してるって人聞いたことないし、一部の店では1箱3千円くらいで特売してるし。イラストレーターはモンコレに負けないくらい豪華で気に入ってるんですが。コレクション重視の作りではあるけど、いずれきっつぁんたちと対戦でもしようかと目論んでおります。（ほ）

実は（う）もオレも歯はヤバイです（魔）

「PSどのポイント制について」：ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると5ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かと良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは「PSの奴隷」「4色奴隷」増刊Dの「CDの奴隷」の3つ。どのコーナーで採用されてもOK。良いこと＝オリジナルグッズは、現在鋭意制作中。内容は右ページを見てね！ もうできるよん。決算はまだまだ先なので、みんなガンバって下さい。ハガキ送ってね！

今月は、何もゲームを買っていません。これは非常に珍しいことです。そのかわり、トレカを少し買いました。前に書いたとおり「双界儀」トレカに手を出したのです。すいません、先ほど書いたゲームを買っていないというのは間違いでした。書いてるうちに思い出したんだけど、「双界儀」のゲーム版を買ってました。まぁ、それに関しては後述するとして、トレカの方の「双界儀」です。種類も少なく、イラストが主体になっているのでなかなか良い印象を受けました。ゲームでのムービーシーンは、本当にスクウェア製かと疑いたくなりましたからね。それはともかく、これだけ種類が少ないのにSPが9種類もあるのはちょっとアレですね。まぁその分封入率は高くなっているのでいいんですが。それからSPの一部がパズルカードになっているというのは初めて見ました。イラストの絶対量が少ないから仕方ないんだろうけど。

パソコンは買い時がムズカシイよね。

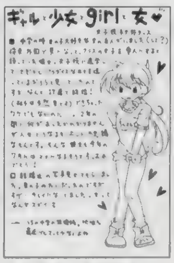
ギャルとゲームとなみだとちくび♥

「マジカルポップ」(ハウス食品)の一色紗英はダメさ爆発。オンチ度メーター振切る歌と、歌詞でいう、2回目の「レンジでふくらむポップコーン」の「プ」のあたりの表情が特に。(中)

現在、イレギュラーで電撃姫(電撃王の増刊で美少女モノ限定)の仕事をやってたりします。モノは「キミにSTEADY」っていう、Hゲー。内容は、主人公の高校生がクリスマスまでに女の子とステディな関係になるのを目指し、仲良くなれば ごほうびにHシーンが見れるってな感じ。ひと言で片付けるなら、「同級生」もどきやね。うーん、これもやっぱコンシューマ化を狙ってるのかな? ちょっと非売品のグッズつけて初回限定版〜、とかやればパソコンの売上の数倍は軽いからなー。こんなボロい商売はない。その売上に貢献してる俺の言うセリフではないが(笑)。まあ、内容はどうでもいいんですわ、今回は。それよりも、フルインストールに1GBもかけんなーっ!! うちのHDDの中身を切り詰めても入らん。俺の部屋をパソコン一式だけにして競馬ブックとGallop 5年分その他もろもろを処分したくらいにスッカラカン状態にしたのに、だ。くそう、パソゲーもウインドウズ全盛になってから、必要容量がインフレしまくってやがる。実際のインフレ経済では、コーヒー1杯の値段が飲んでいる間に2倍に値上がりしてた、なんて小話もあるが、俺的な感覚もそれと大差ないぞ。1GBっていやぁ、FD1,000枚近いからな。FD全盛の数年前の100倍は食ってるってわけか〜。ダメだ、パソコンの進歩についていけてないぞ、俺は。……むぅ、今回はグチって終わってしまったな。

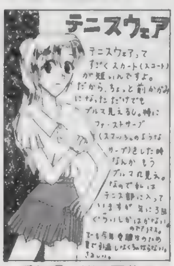


▲新潟県　ROSAさん：困りますよね。同じ服続けられないでしょうし。



▲岐阜県　高樹薫さん：人間何があるかわかりません。の代表です。


▲岡山県　樹宮匡平さん：あっても良し、なくても良し。ソレです。



▲愛知県　桜原雪花さん：男子テニス部のオアシスですから。


▲埼玉県　オコジョさん：スースーするみたいですね。とんでもなく。


▲神奈川県　仲十泉さん：そんなにですか？　実はシースルー？


▲岐阜県　みなさん：カワイイって感じじゃないですもんね。



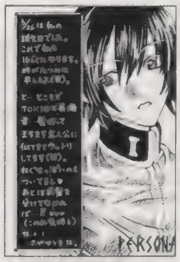
▲愛知県　鈴村めたるさん：D7に入っていた新アイテム便利ですよね。



▲新潟県　RATAさん：アクションに慣れると楽しさ爆発なのです。

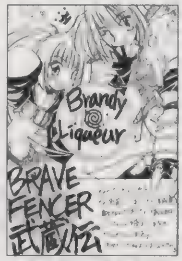

▲奈良県　龍奈さん：そうですね。やはりこういう方がいいですよね。


▲千葉県　凰一葉さん：皆様も御友人にお薦めください(笑)。基本です。



▲愛知県　英悠季さん：ＴＯＫＩＯ、芸人さんよりもツライアイドルです。


▲神奈川県　佐伯まさめさん：アクセス多いですしね。でも……。

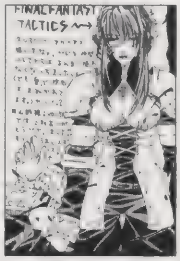


▲愛媛県　碧凪翠さん：個性的な敵になってくれそうです。ワクワク。

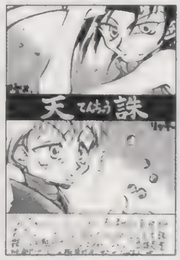


▲福岡県　雪太さん：撫でるのは基本ですよね。フキフキ(笑)。

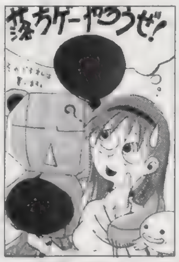

▲大阪府　真宮まゆさん：怖いですよ。切れたウィザードは。テレポート！



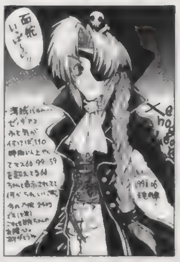
▲三重県　東本夕夜さん：愛です。パーティ人数少ないですよね。

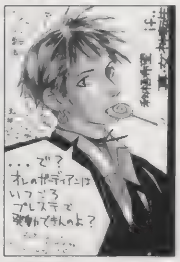


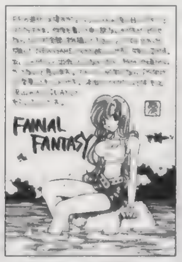
▲富山県　藤沢直弥さん：お団子投げゲームですから。背後から斬る。



▲東京都　刹那さん：買うでしょう。買いますとも(ムリに盛り上がり)。


▲福井県　天竜雨傘さん：時間は3桁いりますよね。寝ちゃいますし。


▲東京都　スティーブンさん：過去の作品の移植ってないんですかねぇ？



▲愛知県　北原健光さん：FC、SFCのデータ消え頃ですよね　最近。



◀埼玉県　矢渡さん：いいゲームなんですが、アルバムを全部揃えるのはツライですよね。1プレイにすごく時間かかるし。

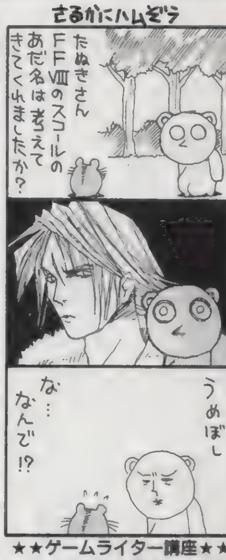


▲青森県　アメ屋ジョージさん：それはそれでアリでしょう。冒険ファティマー家とか。



▲佐賀県　SHIKIHAさん：続報に期待ですよね。「武蔵伝」付属の体験版とか。

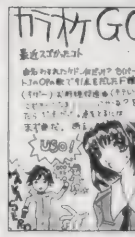
まんが　風上旬



★★ゲームライター講座★★

「レビューって信用しても大丈夫ですか？」大阪府　安らか晋太郎さん：

ゲームのレビューは基本的に個人の主観が入ってしまいます。なので、レビューや点数をそのまま鵜呑みにするのではなく、自分の感性と似ているレビュアーを見つけるのがお薦めです。



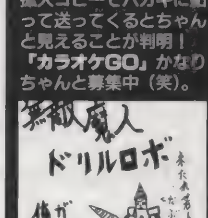
◀埼玉県　オコジョさん：曲によって点数は変わりますよね。いい加減ですから。

各種コーナー新規絶賛大募集中なのです！

「へたくそ王」ハガキ大募集中。自分のイラストの下手さを自慢するコーナーです。何を描いたかの解説付きで送って下さい。まったくわからないのは×(笑)。人気爆薄。

「プリクラQ」プリクラを拡大コピーでハガキに貼って送ってくるとちゃんと見えることが判明！

「カラオケGO」かなりちゃんと募集中(笑)。



▲静岡県　マグロさん：一体どんな野望が……。

ど奴隷 DOREIHO PS

バイク乗りにとってはうっとうしい季節ですね、昔はちょっとくらいの雨でも出かけたものですけど。今は、根性なしなので晴れた日にしか乗りません。ところで、今のバイクも満9歳。思い切って大型を取得してステップアップでもしようかと（FZ600のGOLDがいい感じです）も思うのですが、愛着があるのでなかなか踏ん切れません。キャブのオーバーホールも終わってエンジンは調子いいし、ペイントし直して気分一新しようかなと思います。でもその前に、前後ともタイヤを交換しなきゃいかんし、メットも欲しいし……。　（ち）

まんが　田中ましし「なんというか……ポイントと言いますか」・イラスト　NDO



ランキング発表

360：週末の怪人
345：のぶすけ
340：ごぢうり、山師
310：矢渡、RATA
280：柴田恭子、TOMY
275：紅月朽葉、水鶏
270：雛瀬ユキ、田中将司
265：佐伯まさめ、祥人
245：むにゃん
225：湖山たみ、走馬あづみ
220：S・風雅
215：みなみ流水
：リンチンチン
210：櫻璃、都賀渉、卯月渉
：東本夕夜、パー子
205：雨宮五月
200：はせがわ卓仁
195：NAKO
190：広瀬川秋人
185：えんぢまる、クラゲ2号
：北原健光、哀原斑
：小見幸子
180：とりお

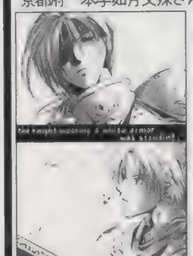
●175：有、山口27号、いわきゆーし、●170：太一、かへえ、●165：眠るカバ、深野樹里、●160：小林恭介、●155：めもるん、如月龍牙、ホルヲ、●150：香月りん、市藤にたか、●145：清和日和子、いふじこう、速瀬胃、●140：檀月子、谷川蛍雪、パグ12匹、スティーブン、●135：辻槻景太、藤野ケイ、ちったん、ともの、想あたみ、暮新、カジサトコ、●130：古川緋色、SATOMI、卯月零哉、●125：十月若依、藤神哉也、如月二月、●120：楽柚、十槻久也、●115：荒華、杜漣司、ユドウフ、●110：飯綱、うに、樹塚智、真宮まゆ、ごちそう、浅薙柚椰、●105：タカハシヂュン、わたなべつとむ、綾千、いちがやまみ、●100：K450、水荻巴、えんぜるぼーい、彩軌彼方、天海十流、鯨子、HAPPY、成瀬祥雄、麻宮透、●95：望州あゆら、児玉啓太、日向アキラ、高橋智子、くめた夏緒、大類敦士、樹村S
★いつでもハガキ募集中ですっ！

読者参加 小説

読者参加型小説です。小説の続きをどんどんリレーしていきます。お話の続きを作って下さい（ハガキ1枚に書ける程度の文章で）。採用された作品には10ポイント差し上げてます。今回の締め切りは7月2日消印有効。イメージイラストも募集中！

●前回までのあらすじ：
キュブリクの森の民ローディンと大陸前文明の情報管理システム＝キュー。この2人（キューは外見は人間。よくできた機械？　らしい）と冒険者として旅立つことになったボクことラムダス。初クエストでギルドの罠にハマリ、反ギルド勢力のカジャラーン帝国騎士団と戦うことに。ボクとキューの前に3人の騎士が立ちはだかる。そして……ボクは呪文を唱えた。

ゴオオォ！
　空気が大地が歪む。
「なっキサマ、こんな呪文を！」
　白き麗しの聖騎士フェッツラウスもさすがに冷静ではいられないようだ。
「フェッツラウス！　あれは…あれは……何だっ？」
「古代竜の召喚だと？」
　赤騎士が指さした先に巨大な竜が出現している。青銅の鱗、眼光鋭く、口に牙、その身体を中空に運ぶには小さすぎる翼、伝説の生物、竜は敵本隊の真正面でその面を挙げ、口を開く。
カッ！
　開いた口からさらに7頭の竜の顔が現れる！　そして今度はその7つの口が一斉に兵士に向かった。
ズアァァァァアアアアァァ！
　その炎はまさに一瞬で……敵本隊を、いや、その本隊のあった場所ごと焼き尽くす！　悲鳴もなく……何もなく……一個連隊が消え去っていた。
「な……これは……夢か？」
　赤と青の騎士は呆気にとられている。
「こんな小僧に禁呪を喰らうとはな……」
「禁呪だと？」
　フェッツラウスがこちらを睨み付ける。
「コレがキサマの本気か？　大賢者ラブラカルでさえ、願い叶わなかったと言われる召喚術が」
　手が剣にかかる。
「まだ続けますか？　いいですよ。成り行きとはいえ……戦争ですから。命の取り合いは知ってるつもりです」
京都府　本字如月文殊さん：



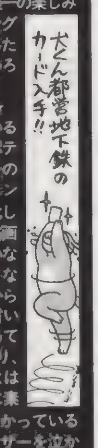
◀大阪府　高津さん：戦闘中です。目が離せません。

ハードの神様の犬Σ

去る15日に、地下鉄の乗車カード（Tカード）に「ナデシコ」が登場しました。そりゃもー買いましたよ。滅多に乗らないくせして（JR派）。ま、笑ってやってくださいまし。我ながら懲りない性格ですな。バイトのSクンありがとう。（犬）

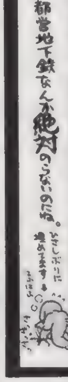
ドリームキャスト（以下DC）が発表されてからというもの、忙しくてビデオすら観る暇がありません（涙）。しかも「ハイスクール・テラストーリー」のプレミアパックとか「DESIRE完全版」といったエロゲーも完全封印状態。「スパロボF完結編」も終わってないし、かなりヘコんでます。DCが出るまで、何誌かで隔週連載のコラムを持ったのは失敗だったかな？　ネタは似ちゃうし、ソフトみたいな面白味もないし、ほとんど惰性で仕事してます（苦笑）。しかも「知ってるけど書けない」ネタがあるのは心苦しいですね。大手BBSやセガのホームページで発言されている内容を読むと「イヤ、そーじゃないんだ。じつはネ……」と書きたくなるから歯がゆい！　まぁ、不透明な部分が多いからこそアレコレ言える（想像できる）し、そういう読者様はある意味幸せかもしれません。まさに「ドリーム」ってとこでしょうか（笑）。

一方、ヘナヘナな生活を強いられている私の唯一の楽しみは、先日パワーアップしたパソコンのチューニングと、CD－R焼きでしょうか。MOが壊れちゃったので購入したんですが、バックアップ等、いろいろな使い道があってグッドです。いろいろと……。



★DCはクリエイターの腕が問われるマシンです★

大まかなスペックはセガ系の専門誌に載っているとおりです。ハードウエア的には、夢のようなポテンシャルを秘めています。SH4とPowerVR2のグラフィックスパイプラインはワークステーション並みの精度とスピードを誇りますし、カスタム化したことでパソコン向けのPowerVR2よりも描画性能が抜群に高い！　気がかりなのはOSくらいなもので、ゲームクリエイターにとっては夢のような贈り物でしょう。裏を返せば「ポリゴンが出ないから…」とか「ビデオメモリがきつくて…」みたいな言い訳はできないマシンだけに、クリエイターにとって真の技量が試されるハードかもしれません。つまり、最高の素材と道具（ハード）は揃ったわけで、あとはシェフ（クリエイター）が素材を生かしていかに素晴らしい料理（ソフト）を作れるかにかかっているわけです。もし、DCをもってしてユーザーを泣かせるようなマズイものを作ったら、それはちょっと考えものですね。こう書くと生意気ですが、ある意味期待してるわけですよ。クリエイターがどれだけ素晴らしいソフトを作り出してくれるのか？　ってね。ようやくクリエイターのイマジネーションを高次元で実現できるハードが誕生したわけですから。間違っても「要はソフトですからハードに頼らず……」というセリフだけは聞きたくない。ユーザーはソフトが楽しければいいわけだから「要はソフト」でいいんです。が、作り手がコレを言っちゃいけません。ソフトの知識は豊富でもハードに疎いと損してるようなものですから。とくに一流のクリエイターは、ソフトとハード両面の重要性と知識を認知し、それを基盤にイマジネーションを具体化できる才能をもった人だと私は思っているから……。なんだか今回はハード＆ソフト論になっちゃいましたね。スカしたかな？　なにせ、HPが2、マヒなもんで（灰）。



◆今はこれだと思うのです◆

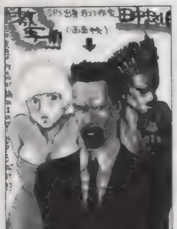
あ～とっても待ち遠しいです。えっ何かって？　決まってるじゃないですか、桂正和大先生の画集ですよ、ダンナ。懐かしの「ウイングマン」から現在ジャンプで連載中の「I"s-アイズ-」までのイラストがちゃんと収録され、しかも全ページオールカラー！　思わずワクワクしちゃって、2セット購入しようと考えている（さ）です。3冊ワンセットで3500円だから、超お得なんですよね。2セットでも7000円……もう1セット行けるかな？

最近気になっているのが、SNKの「KOF'99」のアナウンスがまだないことです。そろそろ発表の時期だと思うんですけど……。でも「KOF'98」、前作の仕様とシステム的に未熟なモノが多いから、ちょっと不安なんですけどね。そして待ち遠しいのが、カプコンのシリーズ3作目となる「ZERO3」。新キャラのかりんちゃんも魅力だけど、復活したジミーちゃん（ブランカ）が楽しみ。なにせ「ダッシュ」の頃は、ジミーちゃんに燃えてましたから。これで久々にゲーセンで対戦格闘ACTにハマれるかもしれません。早い時期にPSへの移植も期待できるだろう……。それでは、また。

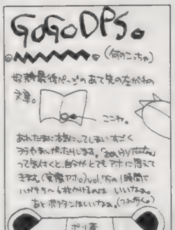
れば分かると思いますが、とにかく全部見るのは至難の業だと思われます。……で、イベントが少ないと書かれていたのは単純にやり込み不足ではないかと思います。このゲーム、レビューでも書いたけどとにかくくり返しプレイが基本。アイテムやスペシャリストの経験値が継承できるので、2回目以降が本番なのです。静をヒロインにするのは簡単ですが、スペシャルエンド（前作で言うスーパーヒロイン）は結構難しいと思います。既に実際に見ましたが、いい感じでした。アニメ絵がまるっきり別人と化しているのはちょっとナニでしたが。まぁ、スペシャルエンドに関する攻略は本誌でも取り上げていく予定なので待っててくださいな。なんとなく、続編も期待させてくれる終わり方ですが、次が2年後なのだとしたら、そのときは次世代PSで楽しみたいです。（ほ）

そうね。やっと来たよね。素人目に現時点で最高レベルのコトが出来るマシンが。（魔）

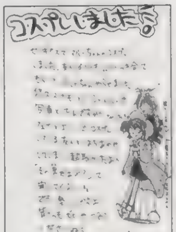
画集3冊……うむ。それもよし。（魔）



◀福岡県　ホルヲさん：ずっと昔の4コマに書いてありましたよね。



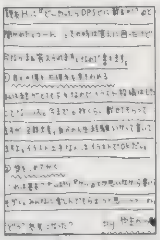
◀埼玉県　卯月零哉さん：読んでいる人が少なそうなのでかえって力が。



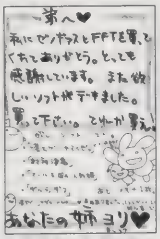
◀千葉県　奴鶏椿さん：まあ、そりゃ聞かれますよ。ラブ？　って感じです。



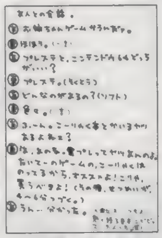
▲大阪府　クラゲ2号さん：あやしいですね。絶対。怖いっていうか。



▲東京都　やまかつ♥さん：考えていただいてありがたいです。



▲愛媛県　如月二月さん：買ってください。特に「落ちゲー」。



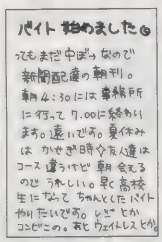
▲三重県　東本夕夜さん：それは大事な運動です。です。



▲大阪府　パラノイアさん：かなりシュールですよね。鳥パンチ。



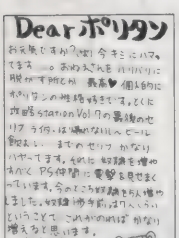
▲東京都　睦月ゆうさん：至宝です！　至宝なんですったら。



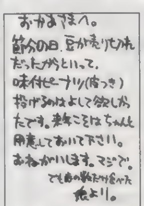
▲宮城県　クポリさん：アルバイト、朝刊配達は基本です。



▲福島県　吉良綺麗さん：言えませんねぇ。口が裂けても。



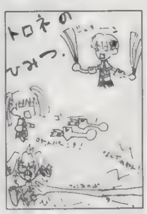
◀鳥取県　すのうさん：そうして日は暮れていきます。ポリタンです。



▲茨城県　深野樹里さん：豆は大事ですよね。やっぱり。



▲岡山県　ひよこさん：うれしさの全身表現です。



▲新潟県　雪加さん：エレメンツ。さすがエレメンツ。

ど奴隷 DOREIHO PS

さて「双界儀」ですが、話の展開などにはかなりそそられる物があるのですが、とにかく難しくて先に進めません。ムービーだけ見られるモードとかってないんでしょうか。ムービー部分だけ見てみたいです。「ゼノギアス」のときも思ったけど、最近のスクウェア作品は無理にゲームにするよりアニメにした方がいい物が多い。そんなワケで、スクウェアさんには是非ともアニメ制作に乗り出して欲しいと思っています。つーか「ゼノギアス」に関しては今からでもいいからアニメにして欲しいんですが。　（ほ）

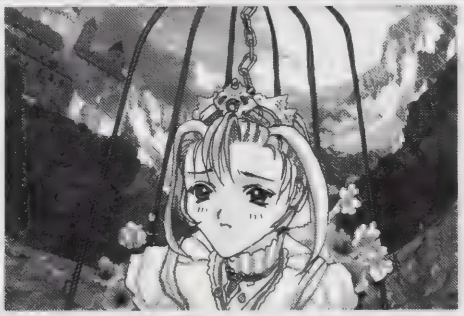
「ウチの犬はスゴイです。いつもは何もしないんですよ、吠えないし、動かないし。でもこの前、近所で火事があったんですけど、散歩中だったんでフラフラ近づいていったらビッキー（犬名・アフガンハウンド）が突然猛ダッシュ！　まだ、消防士さんが来る前でかなりとんでもなく燃えてる家にアターック！　しばらくして出てきたと思ったら何か引きずって……ゲッ「赤ちゃん」！　これは表彰モノだ！　と思ったんですが、実は散歩中にエロ本を買ってたんでその場から逃げちゃいました。すまん。ビッキー」東京都　ナス盛りさん：

奴隷 DOREIDO

さてゲームの話です。まず「ヒロインドリーム2」ですが、これは前作のファンは絶対に買いですよ」2～3本買ってOKです。レビューもやってますが、やっぱあれって前作が好きな人なら絶対お薦めできますよ。もちろん、セリフにテキストが出ないことを美点と感じられるならですが。これは……制作者側のポリシーと受け取りました。多分「3」があっても変わらないでしょう。あとそれから、イベントに関しては相当な数が用意されてますが、ファーストプレイではほとんど起こらないかもしれません。くり返しプレイが前提でバランスを取っている（このあたりは本誌記事参照）のもありますが、とにかく発生しても見過ごすことが多いんですよ…」マップ移動しないことには見られないし、関係ないキャラと会ってしまうとダメだし。これまで見たイベントの達成率がオプションで表示されますのでそれを参照す

Nights of Knights

参加冒険者大募集中！



超お手軽な読者参加RPGが普通のハガキでプレイ可能！　ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾億の夜」は「ナイナイ」と呼んで下さい。最も活躍した人＝MVPには、15ポイントをプレゼント！　ハガキ冒険初心者の方々いつでも参加可能なのです！　自由度は超高いから、MVP狙いは大変だけど、がんばってみよう！　ね？　ね？　（魔）

手軽に参加したい人は

HP つよさ かしこさ すばやさ こううん	全数値を足して25になるようにする
キャラクター名	カタカナ6文字まで
職業：①、②、またはA～S 条件：クエストごとの選択がある場合	
あいた所には特徴やイラストを！ 住所、氏名、電話番号は宛名面に	

HP、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの5つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならOK。26より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①：戦士系、②：魔術師系の2つから選択（もっとこだわりたい人は下を読んで職業を選択して下さい）。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵なんてのを書いて、送って下さい。自分の住所、氏名はハガキの宛名側に書いてくれないと掲載できません。ハガキを送ってもこれまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！　あ、でも採用されるには何か設定とかを書いてくれないとダメかな？　MVPは無条件だけど、他は熱く力の入ってるヤツを選んでしまいがちです。

今回募集のクエスト57はミュージアの海底神殿の探索です。ミュージアの村の沖、海底に沈む神殿は5百年ほど前までフューズ教と呼ばれる宗教の総本山として知られていました。しかし、いつの頃か、突然その神殿に渡る術が消失し（神殿は海底ですから）、歴史からその姿は消えてしまいました。神殿で何が起こったのか。全ては謎のまま……。クエストは最近のギルドの調査で発見された神殿への転送呪文で神殿内部に侵入、本尊として奉られていたダースランズメタルの像を回収してくるのが目的となります。ダースランズメタルは砕いて金属の精製時に混入させれば、それだけで魔法武器となる希少金属です。選択は次の3つ。①像の言う通りに進む、②隠し部屋を探す、③魔法結界の解除から行う。能力値やクエストNOとは別に数字を記入して下さい。未記入はランダムで決定されてしまいます。注意。

締め切りは、次号本誌（79号）発売日の7月10日（消印有効）。あて先は「DPSど57」だけでOKです。さて締め切りの関係上、次の号、そしてその次の号では発表が間に合わなくなっています。なので、今回の募集は次の次の次発売の81号発表となります。わかりにくくてもうしわけなし。

★★★ナイナイ発表予定スケジュール★★★★
第79号　7月10日発売号：第75号発表
第81号　7月24日発売号：第76号発表
第83号　8月28日発売号：第78号発表

今回のあて先は「DPSど57」

もっとこだわりたい人は

オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい（職業は能力値の後に、①、②、またはA～Sの英数字を書けばOK）。なんかどこかで見たことあるぞって人はキミとボクだけの内緒にしてね。

A：ソード使い
●RPGの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き割る。HPとつよさの数値は高くないと本来の能力を発揮できない。防御力もそれなりに高いのが特徴。
B：カタナ使い
●戦士とは少し違う刀を使う戦士。力よりも素早さが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。つよさだけでなく、すばやさも攻撃力に関係する。かしこさも少し……？
C：拳法士
●拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンHPを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可。ある程度HPがあった方が良。
D：糸使い
●糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。つよさよりもかしこさ、すばやさが大事。かといってHPが少ないのも……。水の操術士の低レベル呪文を唱えられる。数値配分をミスると中途半端にしかならない。
E：爆火師
●火薬を使う科学者……つよさよりも、かしこさが大事なのでほとんど術士と変わらない。ただ、一発はないモノの攻撃ミスが少ないのが特徴。長期戦に向けてHPはちょっと多めに。
F：火の操術士
G：水の操術士
H：風の操術士
※操術士
●ポイントはかしこさ。属性毎の魔法使い。クエスト内容から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火山での戦いに火系で挑んでも勝ちめなし。
I：火の符術士
J：水の符術士
K：風の符術士
※符術士
●操術士よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。
L：僧侶
●かしこさが重要。＋つよさ、こううんも必要。邪悪なるモノを滅することが可能。多少なら肉弾戦も。だが……はっきり言って戦闘クエストには向いていない。
M：言霊使い
●かしこさ、こううんの数値が必要。術が成功すればかなりの効果を期待できるが、ミスも多い。
N：聖戦士
●聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。つよさ、かしこさ両方が必要。
O：侍
●信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。つよさ、かしこさが必要。
P：忍者
●打たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。
Q：魔獣使い
●契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。
R：人形使い
●自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要。
S：重力使い
●ESP使い。HP、かしこさが重要。
★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

戦士系、魔術師系の2つから職業を選ぶのに比べて、A～Sの専門職業を選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙です。アドバイスが少ないのも上級職だから。イロイロ数値を入れて応募してみて下さい。MVPを取るのは大変です。

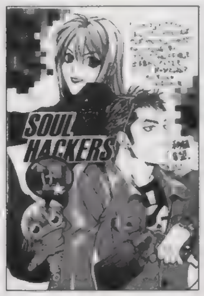
次のページは74号募集分の発表



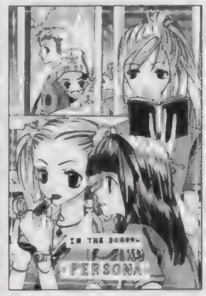
▲大阪府　成瀬祥雄さん：「封神演義」期待高。デキはどうなんでしょう？



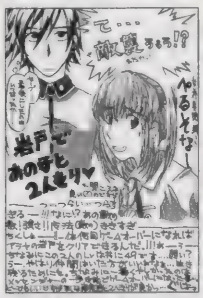
▲大阪府　中上えいちさん：苦しくなりますよね。ドキドキして。グッときて。



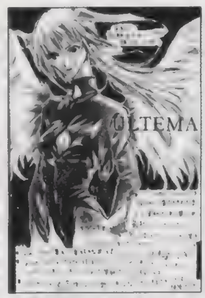
▲千葉県　N・Oさん：発表されませんかねぇ。そろそろって噂はありますが。



▲兵庫県　SATOMIさん：マーくんがあまりにさわやかで（笑）。さわやかで。



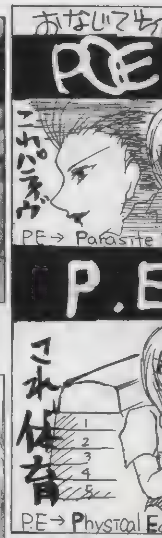
▲千葉県　綿津見さん：編集部ではエリーとが良かったって人……ぐはっ。



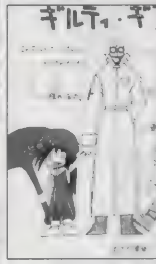
▲熊本県　つぐみさん：ハイレグですよね。露出激しい度ナンバー1でしょう。



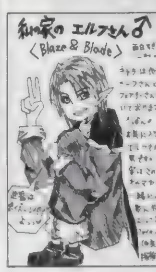
▲神奈川県　小林恭介さん：そろそろ慣れますよね。新生活。大変ですがガンバって下さい。新規参加って人も多いようです。みんなメラメラです。



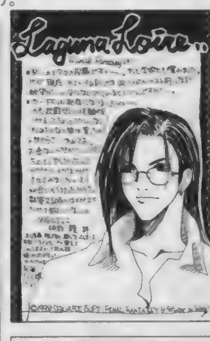
まんが／神奈川県　仲十泉（「パライブ」と「体育」は似てますよね……ってオイ）・イラスト／C次郎



◀埼玉県　サトーチヅルさん：なんというか……アメ舐めてるっていうか。ステキな時間っていうか。



◀大阪府　パラノイアさん：口調変えれますからね。編集部でもまだまだプレイ中です。続編もきますし。



◀東京都　神哉龍さん：テスト前は危険ですから、注意しましょう。後悔しないように。その辺良く考えないとです。



▲福島県　卍蓬莢さん：なぜう●こなんでしょうか？　いや……ソレはソレで楽しそうですけど（笑）。

奴隷PSの奴隷PSの奴隷PSの奴隷PSの奴隷PSの奴隷PSの奴

●「奴隷の「ど」大賞」：今、貴方の読んでいるこのスペースに掲載されるイカス文章を大募集！　ゲームに関することでも日記でも、なんでもOK。おもしろくなくても、心に訴えるモノがあれば、掲載してしまいます。採用されるとなんと10ポイント！　文字量は210以上、225文字以内。熱いハガキを大募集中！　今回の採用は上の作品です。何で助けたんでしょうね？　知り合いじゃなかったんですよねぇ？　きっと。気まぐれ？　まあ犬にもイロイロありますからねぇ……。スゴイですね。

サンプルとして来ていた「ＦＦⅧ」の体験版をプレイしました。感想は……うーん……難しい。なんというか……「ＦＦⅦ」のころは見た目が新しかった（凄かった）のでインパクトあったけど……今じゃまあ、普通だしねぇ。アクセスやムービーの芸の細かさなんていうところは良くなってるんだけど。ムービーとフィールド画面でのイメージの統一は良いかもしれないけど。う～んまだわかんないなぁ。リヴァイアサンもスゴイけど……長いし。デュアルショック対応なのはアレだけど……アレだし。ふむ～。未だ「ＦＦⅧ」の真価は分からず。（魔）

の方が緊張した。トホホ。修行が足らんね。全体に楽しかったからいいけど。生で読者様と会える機会ってなかなかないし。でと。オレ様がココに書いたおかげで「ＧＴＯ」ＴＶドラマ化決定（笑）！　しかし不安がひとつ！　主人公が反町！　金髪じゃない！　まあ、反町はキライじゃないのだが、番組宣伝で「さぼんなよ、オレの時間」ときたもんだ。これは演出に不安。今風な学園ドラマになっちゃうのか？　そうなのか？　「ＧＴＯ」はコレまであった学園ドラマとはまた違った感覚が魅力なのにぃ……。なんちゅーかコマの間からこぼれてくるセンスって言うか。作者の藤沢とおるさんが感じている、オタクと不良と普通の持っている要素の違いっていうか。その辺を上手く形にして欲しいんだけどなぁ。ただの不良先生モノにはせんでくれ。な。（魔）

Nights of Knights

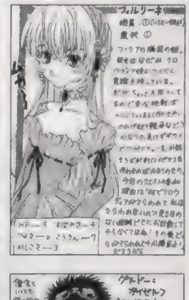
クエストナンバー54発表
74号募集分

今回募集のクエスト54はフーリアの花の奪回でした。極北の小国フーリアの第一王女クロウディア姫を拉致した謎の盗賊団の壊滅、可能ならば姫を奪回。とりあえず、盗賊団の壊滅に大活躍し、姫を助け出した人がＭＶＰを獲得しました。盗賊団の正体はフーリアの前々王、レガス７世が行った厳しい政策のせいで没落した大貴族の末裔。あながち逆恨みではない部分もありましたが、現在の王、国家とはほとんど接点が認められず、結局、大儀あるモノとは認められなかったようです。

MVP



▶大分県　白犬さん：今回は戦闘＆姫奪回という比較的単純なクエストだったため、①の戦士系の方々が大活躍でした。敵を倒して、運が良ければ姫の回収（選択によってその確率は変わりますが）。まあ、単純なだけに大変だったわけですが。それにしてもなぜ、この娘は森の中で迷子になってたんでしょう？　その辺謎がありそうです。



◀愛媛県　むにゃんさん：まあライバルは大事ですからねぇ。



◀福井県　はせがわ皐仁さん：まあ、情けなくても生きていけるなら。



◀福岡県　いちがやまみさん：人間の方が人形のようで怖いです。



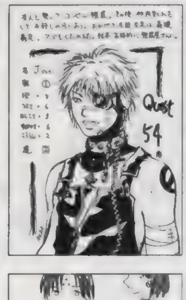
◀東京都　神無月流風さん：背中の剣が大きくて振り回すの大変そうです。



◀東京都　山師さん：オーダーメイドは高いんですよねぇ……。



◀埼玉県　矢渡さん：両親が泥棒。日常生活は大変です。



◀大阪府　昭直利さん：強盗よりも仲間割れの方が……激しいです。



◀大阪府　雨宮五月さん：取り替えて普通の腕も付きそうです。



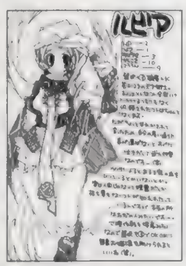
◀広島県　茂合さん：冗談でも戦いの日はやってくるのでした。



◀大阪府　氏神織人さん：鎧の飾りがカッコヨスギです。細工物です。



◀宮崎県　八房七支刀さん：お姫様と友だちになろうツアーですね。



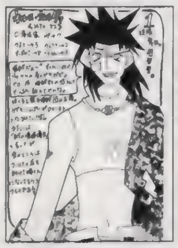
◀北海道　哀原斑さん：幼くても能力さえしっかりしていればプロです。



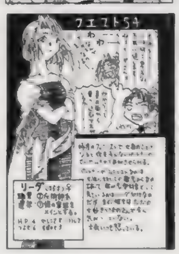
▲埼玉県　ちょこぐまさん：制服マニアなワケですね。いいですよね。制服。



◀大阪府　中上えいちさん：かなり仲悪そうでステキです（笑）。



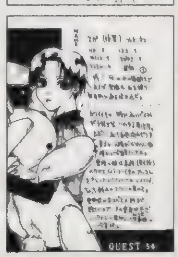
◀福岡県　雪太さん：大事です。建て前よりも本音。



◀東京都　樹村Ｓさん：くわっ！じゃないって感じもします。



◀東京都　キューピィさん：あっちょんのお気楽ぶりがいいです。



◀岡山県　水鶏さん：ヌイグルミ好きは美少年に限りますか？



◀東京都　藤神哉也さん：高飛車くらいはＯＫでしょう。



◀静岡県　咲風まめ尾さん：あまりあてにしない方が賢いかも。



◀岩手県　Ｅｎｄｏさん：スゴイ名前の魔獣です。強い？



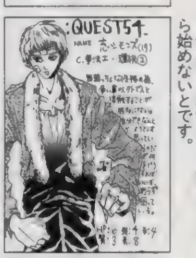
◀東京都　山師さん：角が生えてもちゃんと生きていく顔つきです。



◀埼玉県　唯一さん：かなり危ないというかなんというか。



◀大阪府　クラゲ２号さん：かなり愛の戦士っぽくて○です。



◀千葉県　和雷さん：話すことから始めないとです。



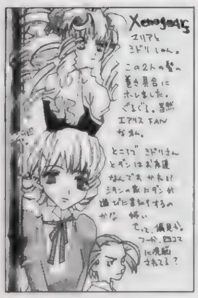
◀大分県　藤沢南さん：許すまじでしょう。絶対。ね。



まんが　斉藤和衛　まあ、和界で一撃死って所でしょうか？



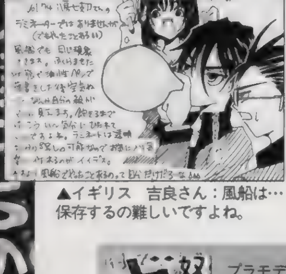
◀北海道　麻宮透さん：楽しいですよね。お気に入りキャラで違うゲームするのって。



◀宮城県　カジサトコさん：行くでしょう。やはり。ダンはお友だちですし。



◀神奈川県　想あたみさん：指輪はかなり変ですよねぇ。見たいです。



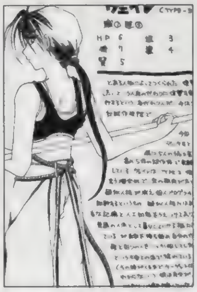
▲イギリス　吉良さん：風船は…保存するの難しいですよね。

プラモデルもガレキも未完成品が積み重なる昨今。最近は作らなくていい方向へ逃げています。ふと立ち寄ったホビーショップでアクションフィギュアとかのトイを何気なく買うことが増えた。見た目で買ってるし、未開封のまま持ってると集めたくなるので購入後即開封。おかげでアメトイなんかだと何のフィギュアなのかさっぱり分かりません。最近はプラモデルを素組することすら面倒なんで、どうしても完成品に目がいく。バリエーションも増えてきたことだし、そろそろキャラドールにでも手を出すかなぁ。　（ほ）

サッカーワールドカップに燃えてます。当然日本も応援してますが、何となく全試合気になっています。突然ＢＳに目覚めたりして。アンテナ買おうかな……どうせウチのビデオもＴＶもＢＳ対応だし。まあでも、夜中は会社にいることが多いので会社にＢＳがあればいいんですが、ＢＳがつながってるのはＮ６４編集部のみ。仕方がないのでインターネットの得点がリアルタイムで加算されるホームページを表示させてドキドキしてます。が、これがまた、心臓に悪い！　あぁもう！　ってことで分配機とゲーブル買ってきてもらいました。　（魔）

さて、前号の「ブレイズ＆ブレイドバスターズ」のマンガにあったように、編集部対抗のダンジョン早解き大会が開催されました。結果は……惜しくも2位。トホホです。賞品はコスプレ衣装（ファイター女、クレリック女、フェアリー男女）。かなり特訓していったのに、課題が最終ダンジョンだったため（ここだけ練習してなかった）、周りに応援してもらったにもかかわらずのこの結果。あまりに不甲斐ないので、もらったコスプレ衣装を着てリプレイとかだな男だけど。特に1位より2位の賞品の方が欲しかったゴーダと病気で倒れて会場に来なかったコガンは絶対。まあ、その辺のことは続報と共に次号でってことで。でと、その大会でオレごときにサインをねだってくる読者様がいて恥ずかしいやらウレシイやら申し訳ないやらで赤面モノでした。昔、ラジオのＤＪ（脇役だけど）はやってたのでしゃべるのは得意なんだけど、ステージでの討論会（？）よりもステージ下で読者様につかまったとき


▲広島県　光原優子さん：兄が好きなんでしょうか？　にしてもいい胸です。


▲埼玉県　十槻久也さん：表情もあるんでしょうか？　精巧な人形は悲しいですよね。

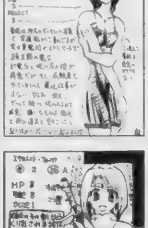

▲大阪府　まさとしさん：迷子になって日差し強くて……かなり危険です。


▲愛知県　ガウさん：人形が妙に可愛くてステキです。赤い羽？　付けてます？


▲神奈川県　如月龍牙さん：集中線が大迫力です。鋼の人形。自由に動かせたら無敵？

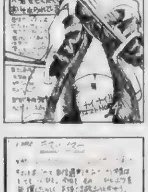

▲和歌山県　太一さん：まだ、10歳ですからねぇ。しばらく何もできませんし。

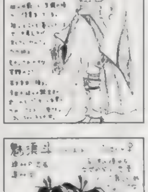

◀三重県　真神多紀さん：怖いモノは怖いでしょう。ヴァンパイアハンターでも。


◀埼玉県　大類敦士さん：ゲーセンでも色気は大事だと思うんですが……テク？


◀秋田県　いふじこうさん：ガンバれば結構なんとかなるんですがねぇ暗記は。


◀北海道　ころーにゃさん：余計なお世話なんでしょうか？　嫌われてたりして（笑）。

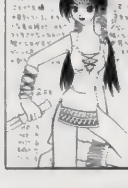

◀神奈川県　仲十泉さん：砕きますね。かしこくありませんが。力で解決です。


◀福井県　天竜雨傘さん：お祖父ちゃんの修行は厳しそうです。修行修行。


◀北海道　ＴＯＭＹさん：耳の形で差別は……酷いでしょう。しゃべれるわけですし。

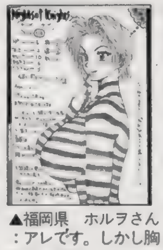

◀東京都　そらいろの羽根さん：ヘッドガードって感じもしますが。


◀兵庫県　相沢るちさん：おもしろそうは大事ですよね。何事もソコからです。

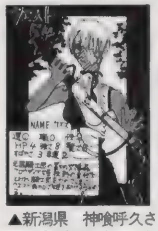

◀広島県　夢月まおさん：ネイティブアメリカンは誇り高き一族ですから。


◀神奈川県　和澄さん：まあ、下げるのもなんですし。でも当たるんでしょうかねぇ？


◀滋賀県　キリコさん：イロイロいやになって家を出るタイプなのでした。


▲福岡県　ホルヲさん：アレです。しかし胸もアレです。


▲埼玉県　宮崎あさみさん：鼻って押しちゃいますよね。


▲新潟県　神食呼久さん：命がけです。これは。アグアグ。


▲兵庫県　YUKIO型さん：考えて行動しないと……。

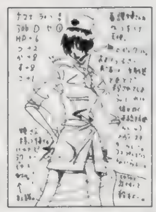

▲北海道　セトさん：父親役は大事。しょうがないです。


▲東京都　樋口真さん：農園も良いと思うんですが。


▲石川県　佑輝さん：早い時期に気が付かないとイカンです。


▲埼玉県　よもぎもちさん：弱ってるって……そんな……。


▲鹿児島県　ホクリス派さん：関係なくガンガン行くです。

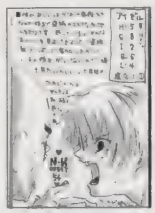

▲京都府　ゆず21号さん：カッコイイ看護婦さんですねぇ。

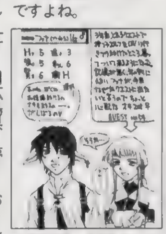

▲東京都　祥人さん：真の目的は大したこと無かったです。

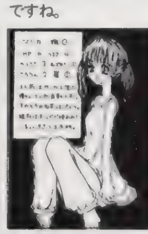

▲北海道　暮新さん：完璧に見たときは死ぬときです。


▲茨城県　小見幸子さん：元勇者カッコイイですよね。

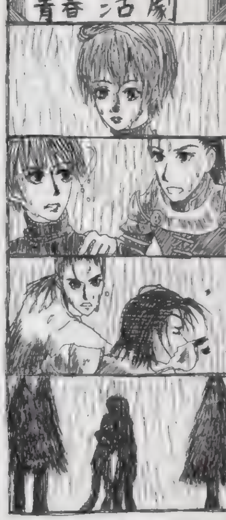

▲群馬県　凱天さん：幽霊見たりしちゃうんですね。


▲東京都　荒川政子さん：コスプレいいですねぇ。


▲宮城県　霞月さん：カワイイって……付いてきます？


▲神奈川県　ユドウフさん：強いんでしょうねぇ。


▲鳥取県　ごちそうさん：カンチガイしてますね。きっと。

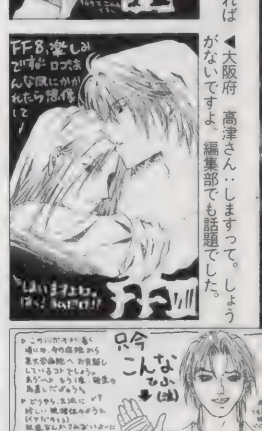


まんが／愛媛県　ストレッチマン（ステキです。こうして青春の日々は過ぎていくのです）


◀京都府　水玉みかんさん：いい笑顔です。休憩時間でしょうか？



◀愛媛県　かへえさん：この2人がいれば無敵ですからねぇ。


◀大阪府　高津さん：しますって。しょうがないですよ。編集部でも話題でした。

▲北海道　乃亜さん：右手はツライですがガンバって下さい。

●突撃ラッキー４：貴方の好きな４桁の数字をあて先の後に書いて下さい（どのコーナー向けのハガキでもＯＫ）。編集部で用意した数字とぴたり合ったハガキは無条件で掲載！：さて、そんな突撃ラッキー４ですが、今回の当選は０枚！　数字は3009でした。編集部で勝手に設定した締め切りまでに届いたハガキの裏、見ましたが、該当するハガキはありませんでした。ラッキー４で掲載されたハガキは明かしません。なんか偉そうですし。ただハガキ送るよりもドキドキする程度と考えてね。

★ずっと前号流用注意：実は最近、ハガキポイントのバグが発生しております。住所移動やＰＮ変更、本名の同姓同名、同県同ＰＮなどイロイロと理由があるのですが、そのせいで、「私のポイントが違う！」とか「なんか変だ」というマズイ状況に編集部は大忙しです。今後混乱しないためにも、①：ハガキのウラには必ず県名、TEL 、ＰＮと本名を書く（封書で送る場合も同様）。②：住所変更（TEL 含む）、PN変更の際にはそれ用のハガキを用意する（ハガキウラに書いてあるだけだと更新されないです）。最近住所不明多いです！　注意！



まんが／猫有馬（かなりいい意味で勘違い……でもないですかねぇ……）

GMCD News

今回のオススメは、「双界儀 オリジナル・サウンドトラック」です。世界設定に日本の神道と五行相克を取り入れた奥深いシナリオを引き立てる繊細な音楽が見事に調和しています。

現在発売中

- 「双界儀 オリジナル・サウンドトラック」¥2,039（税込）デジキューブ ①
- 「Dの食卓２ Sketches/飯野賢治」¥2,548（税込）ファーストスマイル
- 「トゥルー・ラブストーリー みさきの部屋へお・い・で・よ」¥2,415（税込）ワンダーエンターテイメント

6月27日発売

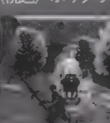
- 「センチメンタルグラフティＶ」¥2,625円（税込）ムービック7月1日発売
- 「アンジェリーク外伝 2〜緋の輪郭〜 Vol.4」¥3,000（税込）光栄
- 「女神異聞録ペルソナ ドラマＣＤ Vol.2」¥3,000（税込）光栄

7月8日発売

- 「お嬢様特急 ドラマＣＤ Vol.1」¥2,854（税込）ポリグラム ②

7月17日発売

- 「お嬢様特急エクスプレスオリジナルサウンドトラック＆ヴォーカルコレクション」¥2,854（税込）ポリグラム



▶…る音楽が気持ちよい一枚です。



◀ゲームとは違ったストーリー展開…です。②

※写真はゲーム画面です。

ゲームソフト激論座談会

「最近PSが元気ないのはどうしたんでしょう？　その分SSが…盛り上がってます。なんだかとっても悲しいです。このまま悲しくなったりしないですよね？」千葉県　君のケンジさん：

魔：うぃっす。サインとか求められて（男子だけど）有頂天な私です。ＰＳが元気ない？　それは違います。ちょっとスクウェアさんが休んでいるのと、たくさんお金をかけて宣伝しているゲームが少ないから元気ないと感じてしまうのです。

ほ：え〜でも確かに４〜５月は元気なかったような。

う：うむ。確かに本数は少なかったがソレなりにいけるソフトは発売されてたぞ。『ギルティ・ギア』とか『ワールドスタジアム２』とか『実況ウイニングイレブン』とか『ポケットファイター』とか。

魔：そしてさらに今、最もお薦めなのが『東京魔人学園剣風帖』！　ＳＳの『サクラ大戦』の方向性をちょっと変えて濃くした感じかな。

ち：何それ？

う：オレと（魔）と（平）の３人が先行ブッチギリでハマりまくり。

魔：剣風帖って単語は池波正太郎だけど、内容は菊池秀行＋夢枕獏。Ｄ８にも書いたけど、これで宇宙刑事が出てきて念法使いにブチのめされたら完璧だったのに。

う：と、力入れて押してしまうくらいイカスＳ・ＲＰＧだ。

ち：でも……スケジュールにジャンルはＡＶＧって書いてあるぞ。

魔：それはメーカーさんが決めたコトだしなぁ。

ほ：面白いワケね。

う：うむ。オレラには。

ち：好きな人向けの限定お薦めソフトって多いですからな。どう見てもクソゲーではない。が、無条件では薦められないっていう。

魔：高校生が突然力を手に入れてしまう所から話が始まるから『ペルソナ』が好きって人にもお薦めだ。世界観がキライじゃなければかなり楽しめるハズ。

う：クリアまでには最低でも30時間くらいかかるし。

魔：何年か前にパソコンで『妖撃隊』っていうゲームがあったんだけど、これに似てるかな。雰囲気は。奥行きは『魔人学園』の方がメチャメチャ深いけど。

う：今回のはじめて物語でも取り上げてるし、次回以降も攻略するつもりだからよろしくね！

ほ：誰によろしくしている？

ち：まあ、この後がスゴイからいいじゃないって感じかな。

魔：この本が出る直前には『ダブルキャスト』『シャドウタワー』『ヒロインドリーム２』に『落ちゲーやろうぜ！』も発売されてる。中でも『シャドウタワー』は『ＫＦ』なんてやり尽くしてもう、屁のようなもんだぜ！　って人にだけお薦め。とにかく厳しい。でもその分レベルアップしたときはうれしいハズ。ＶＳも付いてるし。同じように『落ちゲー』もゲームを作ってみようと言う人には文句無しでお薦め。マニュアル読んで、オンラインヘルプを参照して、コツコツやる人じゃないと最大活用は厳しいかも。

ほ：でもゲームは作れないけど、ソフト買おうかなぁって人は多いと思うぞ。

魔：うむ。そんな人のタメの増刊Ｄだ。今後のＤでは編集部作成のデータや、読者様から送られてきたデータを収録していく予定！

ち：だから買った後も安心ってわけね。

魔：その通り！　ベタベタな宣伝セリフやね。

「『双界儀』が難しくて先に進めませんお話やキャラは良いので何度も挑戦してるんですが……先に進みたいよぉ」長野県　マーシーサンバクさん：

ち：『双界儀』はＡＣＴゲームだからなぁ。まずはそれなりにＡＣＴをプレイできないと。

魔：これまで全くＡＣＴをやったこと無い、ＲＰＧ専門って人は厳しいだろうねぇ。

ほ：独特のクセもあるしね。

魔：投げやりかもしれないけど…あのイラストやストーリーに転んだ人は少しずつガンバっていくしかないなぁ。

う：そうね。ＡＣＴはまずは慣れることから、だしね。

「床部の読みってゆかべ？　とこべ？　どっち？」埼玉県　鯛伸張育成法さん：

魔：すいません。どちらもハズレです。正解は「ゆかぶ」。

ち：床で寝る人たちの集う部。クラブ。それが床部。判ったかな？

ほ：って誰に言ってるの？

ち：読者様。

う：寝袋もマットもなかったからね最初は。

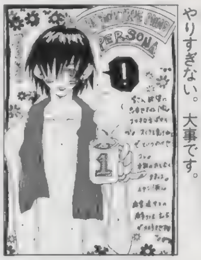
ち：段ボールとか敷いて寝てたんだよなぁ。

魔：メディアワークスでもＤＰＳ編集部は寝袋保有率ナンバー１なんだぜ！　エヘン。

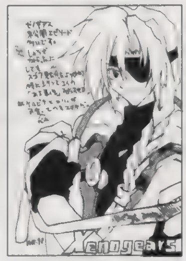
う：って偉くないね。全然。

ほ：うん。

魔：そうね。



◀福岡県　雪太さん：バランスが大事です。自分でギリギリを考えて、やりすぎない。大事です。

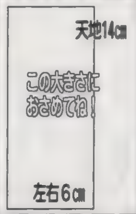


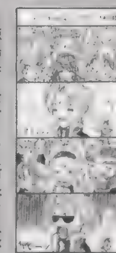
◀愛媛県　かへえさん：アニメ化とかしてもいいですよね。不自然じゃないです。ダメですかねぇ？

お笑い４コマ道場

４コマはただただ楽しいのが○！　自分で面白い！　と思ったならまずは送るベシ！　ＤＰＳどはゲーム専門誌最強の４コマ掲載誌です。ネタを思いついたらハガキで送って下さい。誰かが笑うでしょう。　（魔）

４コママンガ（いや、３コマでもＯＫなんですが）随時大募集中！　例のようにハガキ（１枚１作品）に天地14cm、左右６cmの大きさで描いてきてください。もしナイスな作品が送られてきたらＰＳの奴隷毎ページ隅に置かれた大先生方の作品に混じって、貴方の作品が輝きます。毎回、作品のクオリティはバッチリ上がっているので、スペース獲得はドンドン増える？　しかもその場合、イラスト採用の５ポイントに加え、ＤＰＳ規定の原稿料と同額の商品券もプレゼント！　スゴーイ！

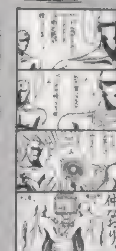




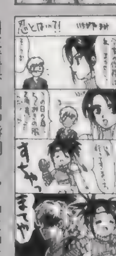
◀東京都　理悟マサアヤさん：肉にすると急に男のコに好かれちゃうんですよね。これはもう……。



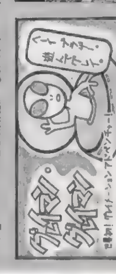
◀福岡県　ホルヲさん：好かれてるというか……食べたいとか……そんな感じとか？



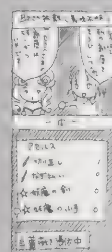
◀福島県　くさかべゆかりさん：ステキですねぇ。そうして幸せになる２人のために。



◀福岡県　いちがやまみさん：どこに行くんじゃぁ！　行かすかぁ！　って感じでしょう。忍びですし。



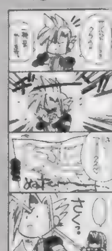
◀静岡県　ごとちさん：両手を連れられて行っちゃうワケですね。まるで赤い靴のようです。



◀徳島県　金谷さん：断れば自分がなくなってしまう。シビアな毎日を過ごしているようです。



◀鳥取県　ごちそうさん：おちゃめさんなのですね。というかバルトの微笑み具合が中途半端で○です。



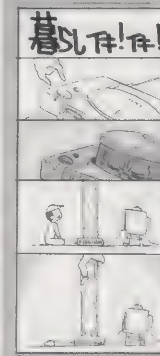
◀新潟県　千晴さん：サクッってやられてもしょうがないですね。突き抜けてるぅという感じ。



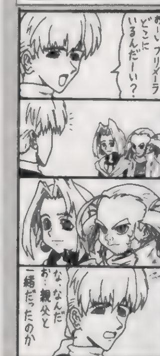
◀三重県　田中将司さん：中に中にサイコなガンですから。曲がったりするんですよね。グインって。



◀東京都　稲葉那智さん：「いわし」って……そんな……敵を倒さずに何をしちゃったんでしょう？



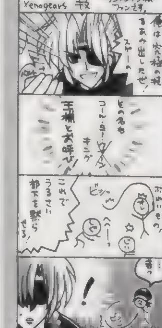
◀福岡県　ホルヲさん：イキイキしすぎて困っちゃって、水あげなきゃいけなかったりして。生き物ですからね。電気で大丈夫？



◀福岡県　リンチンチンさん：オヤジって……というかもう、「ゼノギアス」＝ダンって感じで大活躍です。編集部でもゼノダンと呼ばれてます。



◀新潟県　RATAさん：ベタすぎで言葉が出てこないくらい。ウルトラ水流よりも勢いがないため、敵にかけるには注意が必要です。



◀神奈川県　走馬あづみさん：マルーのムチにはかなわないや！　って感じです。痛いですからね。いじめて欲しい人ならいいんですが。

らにハマってます。キャラもバッチリ立ってるし、ゲームシステムもよく練られてる。簡単に言っちゃうと、「サクラ大戦」みたいなゲームなんだけど……。文句なく、俺の15年を越えるゲーム人生の中で５本の指に入るゲームになりました。とりあえず70時間程度かけて一通りクリアしましたが、仲間にできなかったキャラがいたので再びやり直している最中です（ちなみに（う）さんも同じ状態）。エンディングが近づくと、ゲーム進めたくなくなっちゃうんだもん。「ああ、もうちょっとでこの楽しい時間が終わっちゃう……」って。このゲームを作った人は、ホントにゲームが好きで良く研究してるんだなぁ、と思わされます。こんな気分になったのは「コズミックサイコ」「メタルスレイダーグローリー」以来。とりあえず次回作（あるかなぁ）への投資という意味も含め、最低２本は購入する予定です。オススメ。（平）

ＳＳの「センチ」がかなり安く叩き売られていたので、ついついもう１本買ってしまいました。いや〜、むやみにお金を持っているとついついムダ使いをしてしまいます（でも（平）は３本も買ってました）。これからＷＩＮ版も発売されるというのに……（買うのか？）。家に「センチ」ばっかりあってもねぇ。でも好きだからいいか（もしＰＳ版が発売されたらたぶん買うでしょう）。それにしても「センチメンタルジャーニー」の発売日延期はガックシ。けっこう楽しみにしてたのになぁ……。（う）

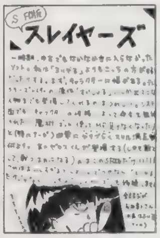
今、床部ではひそかな「日本刀ブーム」です（もちろん本物ではないですけど）。１カ月前に、私と（魔）で買ったのがきっかけですが、今度は（平）と編集の中川さんが買いました。それはそれで良いんですが、買った当時「１本あればいいな」と思っていました。しかし、他人が買うのを見ると何か「私も、もう１本ぐらい買おうかな」と思ってしまうのがヤバイです。決して安い買い物ではないのが問題かも。でも逆刃刀といったモノを見るとグラグラします。しかもその店はオリジナルのモノまで作ってくれるとか……。あぁ、困った！　（う）

7月発売予定の電撃プレイPCで、今回も仕事をさせていただきました。その中のコーナーに「俺のパソコン」ってのがあるんですが、今回は俺と（さ）さん、ライターのゆかマン氏のイラストが入るんですが……。ここでも俺だけちゃんと人間の形してるんです。床部ライターリストのとこと同じ。また俺だけ人間……。いや、白虎先生の描いた俺はイイ具合にカッコ良くて、個人的には幸せな気分なんですが、そのコーナーには、白虎かなめ先生の描いた担当ライターのイラストが入るんですが……。ここでフと思い出したのがかつてSS「プロ野球チームもつくろう」で、床部チームを作っていた（魔）さんの言葉。「きっつぁん～特徴なさすぎ！」。そうか、だから俺はいつも人間なのか。ふむ。別に好きで特徴ない顔になったんではないのだが。……てなわけで閑話休題。「東京魔人学園」がバリ面白くて、ここ数日やた

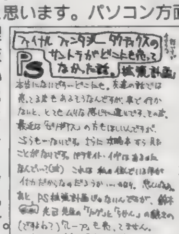
PS 拡張計画

DD（ドルビーデジタル）やDTS（デジタルシアターサウンドシステム）といった立体音響技術が、ゲーム業界には関係ないのが寂しい昨今。PSの次世代機には、ソニー様ご謹製のバーチャルサラウンドシステムでも搭載してほしいものです。　（ち）

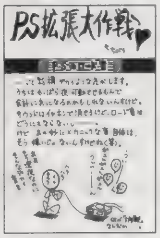
とはいっても、サラウンドはまともに組むとなるとユーザーに負担が大分かかりますので、ステレオで簡単に楽しめるソニー独自のシステムを載せてほしいわけです。これだけでも、随分、印象と臨場感が変わると思います。パソコン方面でも、ソフトウェアで処理する3Dサウンド技術が出回ってきているようですし、PSでは是非ともハードウェアでフォローして欲しいもんです。自宅で映画（ハリウッドもの）を観てるとそう思うわけです。



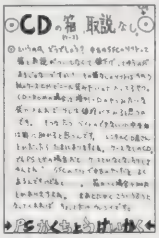
▲宮崎県　ぷらてんさん：なぜ毛穴すっきりパック？



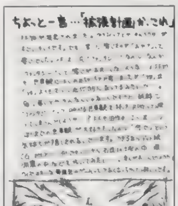
◀長野県　浮島あとりさん：取り寄せはできるハズですが……。



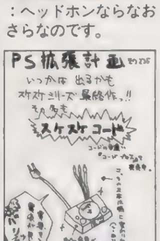
▲東京都　樹村Sさん：ヘッドホンならなおさらなのです。



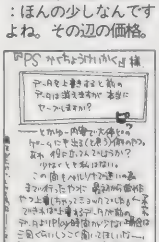
▲兵庫県　瀬戸狼さん：ほんの少しなんですよね。その辺の価格。



◀秋田県　速瀬宵さん：中世ヨーロッパ世界観じゃ……ないですよね。



▲千葉県　らはでいさん：電気は……見えません。本当に。


▲滋賀県　日柴木ゆなさん：でも注意しましょう。ゆっくりと。


◀愛知県　北原健光さん：差別化もあるとは思うんですけどね。

他機種のことも話したい

相変わらず、パソコンゲーム（Hゲーム）は買ってもプレイするヒマがありません(まさか編集部で遊ぶわけにも…)。家にも新しいパソコンを買おうかなぁ。何か今、安いみたいだし。　（う）

パソコン　D.O.の恋愛SLG「キミにSteady」はちょっと気になったのですが、家にパッケージも開いていないソフトがゴロゴロしているのを見るとちょっと考えます。しかし、「トゥルー・ラブ」は買うでしょう。アクセサリーBOXも付いているらしいし。ほかには……そういえば（さ）さんは「リトルラバーズ２」が楽しみといっておりますが、個人的には待ちです。「センチ」はオリジナル要素やオマケが付けば良いのですが……。そのままだったらちょっと考えもの。

SS　ドリキャスのおかげで、めぼしいタイトル発表がないです。今後の発売予定を見ても「ラングV」以降、楽しみなのは「D＆D」と「ワーズ・ワース」ぐらいです。「D＆D」はゲームセンターにあったときから気になっていたのですが、クリアしようとするとお金がかかりそうなので移植を待っていました。マジで楽しみです。ところで「VG２」はPS版とSS版、どちらの方がいいのでしょうか？　２Dの格闘ゲームだけに、SSの方が良さそうなんですけど……。

ドリキャス　衝撃の発表から１カ月。しかし、肝心のゲームが「D２」だけというのは……。個人的には「バーチャ３」は堅いのでは？　と思うのですが……。ところでSNKから発売される「ネオジオポケット」。純正のモノより大きいらしいのですが、どうやってコントローラに接続するんでしょう？　まったくもって謎です。

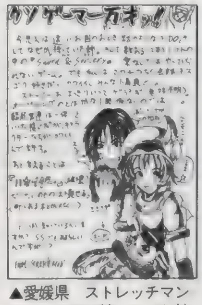
アーケード　そろそろ「ストZERO３」が出回っている頃でしょうか。「ストII」のキャラもほとんど復活し（バイソン以外……涙）、何かと楽しみです。ところで「イズムシステム」はなかなか面白いシステムのようです。３種類のうち、一概にどれがいいとは言えませんが初心者には「Z」がオススメです（たぶん）。

クソゲーマー万才

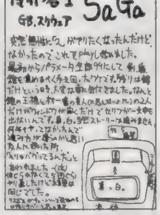
ハマってます。もうこれ以上はないってぐらいに。『ペルソナ』以来…いや、それ以上かも。その名は『東京魔人学園剣風帖』。ああっ……。　（う）

というわけで「魔人学園」が楽しくて仕方ありません。私のほかには、(平)と(魔)がドップリです。いや、マジで私の中の「ベストゲーム」でかなり上位に食い込みました。もともと菊池秀行や夢枕漠といった「伝奇モノ」が好きなだけに、タイトルを聞いたときから気にはなっていたのですが……ここまでおもしろいとは。久々に「トコトンやり込みたいゲーム」に出会えました（実際やりごたえは充分です）しばらくはこれでお腹いっぱいってな感じ。さて、早く仕事を終わらせて旧校舎へGO。

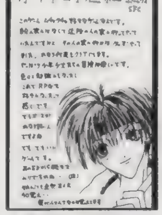
しかしここまで「魔人学園」にハマってしまうとは……。ストーリー＆設定、キャラ、ゲームシステム……不満点はほとんどないと言って良いでしょう。もし、レビューをやっていたなら（平）と同じ点数が付いていたでしょう（100点でもいいかも）。グラフィックはちょっと人目を引くようなモノではないですが、プレイしていると全然気にならなくなり、今では「この絵でなくては」と思うまでになってしまいました。ゲームシステムもしっかりしていて、なんか「かゆいところに手が届く」ってなぐらい充実しているのです（問題点があるとすれば、戦闘画面で全体マップを表示できればよかったかも）。普通にプレイしているとわからない点などもあるので、次号PQで攻略やります（予定）。お楽しみにね。



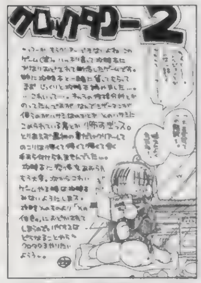
▲愛媛県　ストレッチマンさん：なぜか持っていた姉。ステキなお姉さんです。



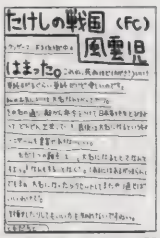
▲北海道　羅堂さん：バグってますよ。かなり。ガッカリです。



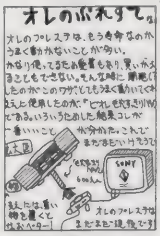
▲東京都　迫中ゆつきさん：良くまとまったゲームですよね。



▲北海道　哀原斑さん：周りから攻められると危険ですよね。

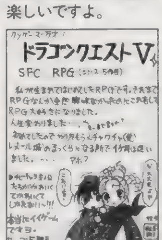


▲東京都　やまかつ♥さん：確かに。対戦も楽しいですよ。

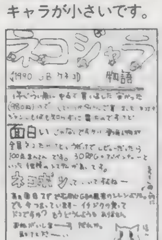


▲神奈川県　ちしおうしおさん：フィールドキャラが小さいです。

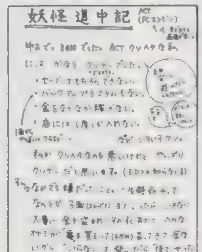

▲大阪府　氏神織人さん：ストーリー、後半はかなりボロボロで……。



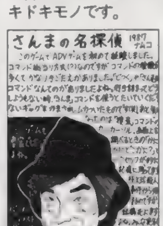
▲奈良県　紅牙翔さん：初めてのRPGはドキドキモノです。



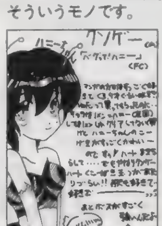
▲岐阜県　ジョニィーさん：レビュー100点。そういうモノです。



▲千葉県　鳳一葉さん：新品で90円だったの見たことあります（笑）。



▲福岡県　リンチンチンさん：良くできたAVGですよね。


▲兵庫県　M・MOS子さん：子供の頃は雑誌読みませんし……。

まんが／東京都　そぴあこ（ナイスバディが売りです）



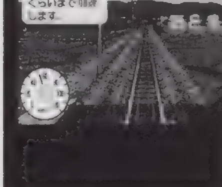
脳ミソはみ出てドーンなスバラシイ情報をあなたに！

●キャンペーン情報

タイトーから好評発売中のPS用ソフト「電車でGO！」のロングヒットを記念して、6月13日より「電車でGO！」Wプレゼントキャンペーンを実施している。期間中、キャンペーン実施店舗でソフトを購入すると、各店舗先着30名に「電車でGO！」というお菓子がプレゼントされる。また、ソフトには抽選で金色の「電車でGO！」専用コントローラー、マスコンが当たるキャンペーンの応募ハガキも封入されているので、「電車でGO！」を購入しようと考えていた人は今がチャンス！

●キャンペーン情報

デジタルフロンティアから好評発売中のPS用ソフト「JGTC～オールジャパングランドツーリングカーチャンピオンシップ」の発売を記念して、7月1日からタイムアタックコンテストを実施する。タイムトライアルモードの鈴鹿サーキットを3周し、総合タイムを競う。上位入賞者には「JGTC」特製グッズをはじめ、豪華賞品が贈られる。しめ切りは10月31日消印有効。なお、コンテストに参加するには、ソフトに封入されている応募ハガキが必要なので、大切に保管しておこう。



最近のお薦めマンガは平野耕太さんの作品。っていってもそれほど単行本は出てませんが、光ってます。オレの中でとんでもないミエを切らせたらナンバー１漫画家で島本和彦さんと争ってます。個人的に「拝Hiテンション」という単行本の中のテクノ番長がお薦めですが、なんか噂では絶版らしいので、最近発売された「大同人物語」をお薦めしておきます。このマンガは題名通り、同人誌を作る熱い男たちの話なんですが……いや、もう言うまい。興味があったら立ち読みし、そして買ってしまえ。「ヘルシング」も出るし、オレは満足じゃ！　某誌の作品は単行本にならんのかのう？　アレだけのために毎号チェックしてたのにぃ終わっちゃったしぃ。アレ……１行多いや。　（魔）


■魔王31才じゃけん：爆裂バカ元締め。職業ムダ使い。今回はリクエストによりじゃけん。

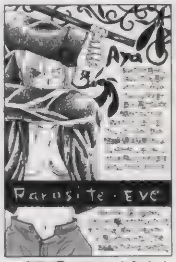

■犬じゃけん：働くときは本当に良く働く、人の役にたつ彼。ありがとう。MPEG3。


■バオウ中里じゃけん：自分の好みのゲームなら怖いモノ知らず。なんか最近編集部にいない。


■ほやへ田島じゃけん：卑劣なゲームプレイなら天下一。歯医者はねぇ……ツライねぇ……。

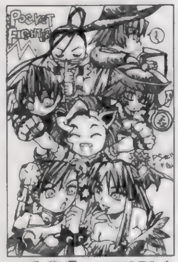


まんが／宮須弥（いつそんなヒマが……スゴイなオマエ）・イラスト／お館さとみ


▲鳥取県　ごちそうさん：トンファーでぶっつぶすのも楽しかったりして。

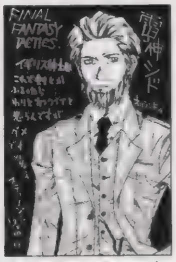


▲長崎県　川原瑞穂さん：激しいオーガなのでした。戦ってます。

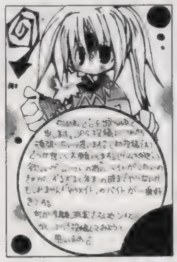

▲千葉県　MAKOTOさん：コスプレ良いですよね。着替え。女の子？

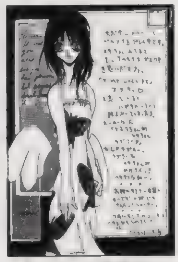


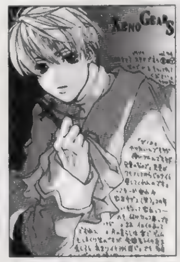
▲新潟県　早乙女志乃さん：かっこいいです。巻き舌で早口。



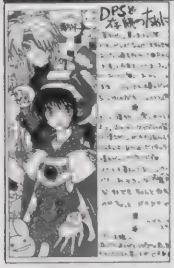
▲東京都　スティーブンさん：剣使ったらかっこいいですねぇ。


▲神奈川県　天城らみあさん：郵便局は大変じゃないですか？

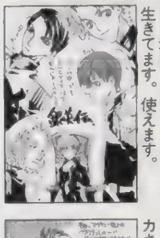

▲香川県　文月零式さん：主題歌にしたドラマはダメでしたけどねぇ。



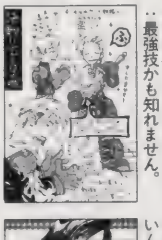
▲岡山県　水鶏さん：ガンバってください、としか言えません。ファイト。

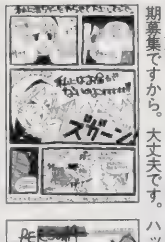


◀愛媛県　如月二月さん：ありがとうございます。本当の所それほどじゃない……はずです。きっと（笑）。

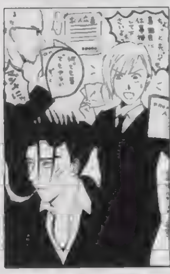

◀宮城県　カジサトコさん：生きてます。使えます。

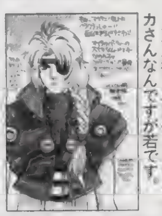

◀岡山県　水鶏さん：テンポも良いですよね。


◀東京都　スティーブンさん：最強技かも知れません。



◀鳥取県　ごちそうさん：長期募集ですから。大丈夫です。


◀東京都　那由他さん：何でも屋が似合ってる気がします。探偵物語って感じで。もめ事解決屋とか。


◀東京都　パー子さん：オバカさんなんですが若です。



◀栃木県　めもるんさん：今回はどんな性格？

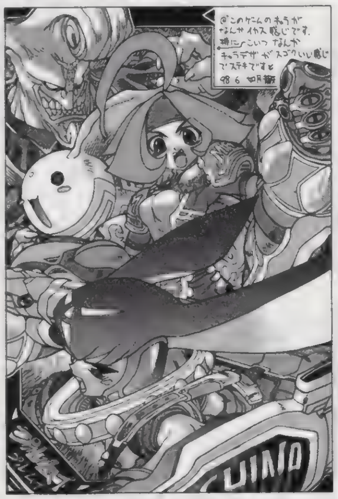

◀奈良県　まつこさん：難しいんですよ。



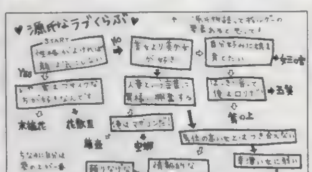
◀栃木県　十夜たみ子さん：ハッキリしてますから。



◀静岡県　結城さとみさん：チョンガラさん使えないのが厳しいですよね。でえてこい、でえてこいなのに。アークもメッキリトータルヒーリングです。



▲神奈川県　如月龍牙さん：腕の太さがカッコイイですよね。振り回しパンチはかなり痛そうです。マスコットもカワイイですし。


◀東京都　那由他さん：光源氏、まさに人生ラブゲーム。ギャルゲー好きそうです。


▲岡山県　樹宮匡平さん：それも恋なのです。始まりです。



▲福井県　天竜雨傘さん：まあ、まだまだ先でしょうねぇ。


▲山口県　霧葉みしでぃあさん：若人気高いです。やさしいから？


▲神奈川県　霧河さおりさん：魅力ですよ。彼の大事な。

奴隷の趣味

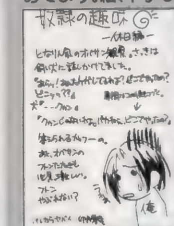
誰の心にも趣味はあります。というかあるでしょ？　ね？　無いとは言わせませんヨォ。だってオレ、トイレでスラムダンクを10巻くらい一気読みするのが趣味だもん。　（魔）

「犬グッズを集めてます。今はマンション住まいなんでダメなんですが、いつか犬を飼った時のためにイロイロ買ってます。投げて取ってこさせる人形とか。カワイイですよ。実は未来の飼い犬の名前、もう決まってます。「右手丸」です。……私、危ない人なんでしょうか？」北海道　カンピリアさん：

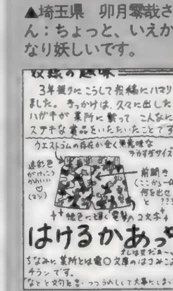
犬はいいですよね。ワンワン吠えますし。何となくわかる気がします。本命が手に入れられない時は脇から攻めたくなりますよね。首輪も何種類か持ってたりして。でも……エサは飼ってから買いましょう。

「色付きの筆記用具（色鉛筆、マーカー）を集めてます。絵、下手なのにコピック（高い。沢山の色のあるマーカー）も揃えちゃいました。オバカさんです」東京都　松下新居さん：

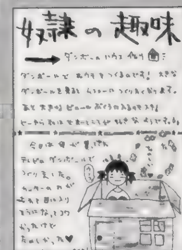
キレイですよね。色が揃ってると。ムダに並べ替えたりして。特にコピックは何百色もありますから。プロ画材ですけど。



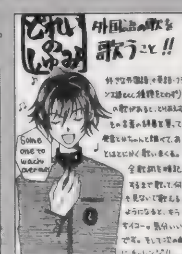
▲埼玉県　卯月零哉さん：ちょっと、いえかなり妖しいです。



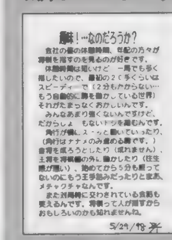
▲千葉県　華玲子さん：はいてみてください。気持ちいいかも……。



▲愛媛県　如月二月さん：楽しいそうです。気を付けてください。



▲北海道　セトさん：そうして英語に強くなるのです。勉強勉強。



▲愛知県　富府新撃さん：人との対戦ゲームは楽しいですよね。


▲茨城県　小見幸子さん：自分の値段も決めてしまえます。



▲宮崎県　SMRさん：難しいですよね。売ってないとこ多いですし。

りBOXで発売されるとは……かなり嬉しい。でも、7月末にはビデオが一足早く発売されるようです。とりあえず、2カ月ガマンすれば良いんですが、ちょっと自信がありません（買っちゃうよ、ってこと）。何せビデオが直ったのが、ちょっと遅くて（というより、修理に出したのが遅すぎ）、るりかの回からしか録画できませんでした（涙）。最低でも真奈美ちゃんと千恵、優（……）、若菜の4本は欲しいって感じ（ビデオは一話ずつバラ売りするようです）。あと、この「センチ」の前番組の「トライガン」もなかなかおもしろい。ウルフヴッドも出てきて、こちらもそろそろ佳境ってところです。最初をけっこう見逃していたので、この「トライガン」もLDをゲットしましょう（原作とちょっと雰囲気は違いますが、オススメですよ）。それにしても、最近のTVアニメのLD化は早いこと……。まぁ、おかげで見逃してもすぐ見られるのは嬉しい（高いけどね）。（う）……はみ出てるっちゅーの……この余ってしまった空間をもてあそんでしまうオレ。クイクイ。プニプニ。（魔）

もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？　ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？　と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者同士のファンコールですが、ダメといっても収まりそうにないので（笑）、小さくならOKにします。メインはネタで。お願い。

ライターリスト

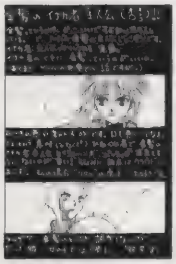
■うききじゃけん：最近は「魔人学園」好きねキミも。実はオレも。やあ、きぐうだなぁ。

■さとちーじゃけん：今回は疲れたね。かなり。ボロボロでした。実はオレも。きぐうだなぁ。

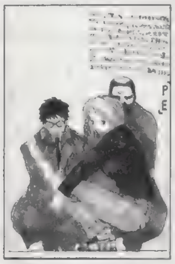
■ちくちりじゃけん：皮肉を言うのが大好き。ゲームするヒマなさそうです。実はオレも。以下略。

■平吉じゃけん：キミも「魔人学園」の人。実はオレも。きぐうだなぁ。というか一緒だっちゅーの。

「東京魔人学園剣風帖」にドップリ、というかほかのゲームをしてません。とにかく菊池秀行氏や夢枕漠氏の小説に目がない私としては、このテの設定はかなりそそるモノがありました。でも、タイトルを聞いた当時は「わかりやすいタイルといい、どうせ両氏の小説の良いとこ取り」だろうなと、思っていました。まぁ、大まかなところはそうなんですが、細かい設定やキャラクターたちの魅力などプレイしているうちに、どんどんこのゲームの世界観に引き込まれていきました。まったく期待していなかったという点もあるんですが、本当に楽しいゲームです(私には)。「伝奇モノ」のストーリー(「風水」とか「鬼」とか出て来るちょっと怖めのお話)がキライじゃなければオススメです。さて、「センチ」のアニメも残すところあと3回(この原稿を書いている段階では)です。9月25日にLD-BOXが発売されることが決まりました。いやぁ〜、私の希望通



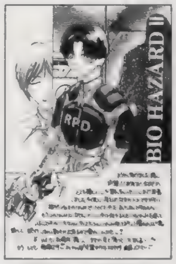
▲広島県　響るりりさん：田舎者＋寝ぼすけはポイント高い？



▲福岡県　ホルヲさん：期待しちゃいますよね。ダメですかねぇ？



▲福井県　はせがわ卓仁さん：対戦でやると意地悪くなりますよ。



▲徳島県　浅難柚椰さん：コントローラって大事ですよね。馴染みますし。



▲福島県　佐伽内亮さん：世界観はかなりばっちりです。好きなら○。



▲北海道　麻宮透さん：それが根性。ガンバって下さい！



▲北海道　セトさん：由美かおるもきっとハイネック来ますよ。



▲東京都　ゆずさん：幸せになって欲しいですねぇ。謎が多いですか。



▲千葉県　ちったんさん：スプリガンも映画化ですし。期待です。



▲三重県　東本夕夜さん：実際にはそれほどでもありません。



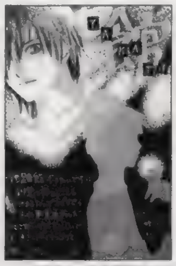
▲大阪府　水原めぐみさん：なつかしかったですよ。難しいし。



▲山形県　週末の怪人さん：ありがとうございます。本望です。



▲岡山県　綾千さん：コートの中はジャラジャラです。ぶら下がり。

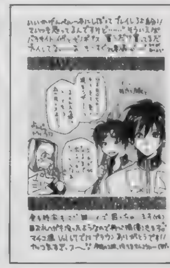


▲大阪府　水上陽平さん：ちょっと普通のＲＰＧになっちゃってます。



▲東京都　那由他さん：ソフト持っていくと安くなりませんかね？

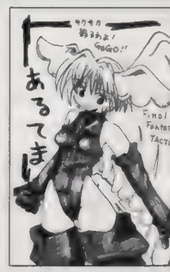
最後奴隷・・・奴隷のページの間違いを探して下さい！　見事当たった人はスゴク誉められます。



◀愛知県　とものさん：プレイしてあげて下さい。楽しいですよ。



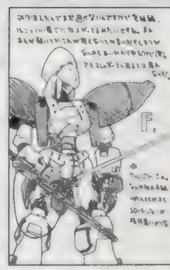
◀大阪府　雛瀬ユキさん：日々上達してますよ。ゆゆくりと。じっくりと。



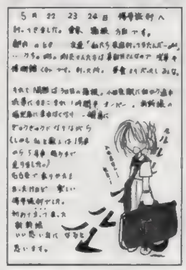
◀宮城県　白河風華さん：彼女パーティに入れたかったですよね。



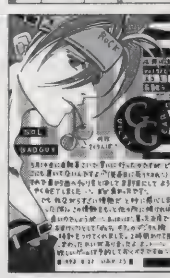
◀兵庫県　碧珠さん：揺れないんですよねぇ。それもポリシー？



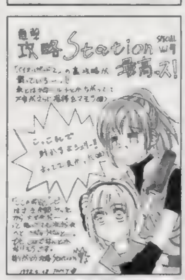
◀大阪府　雨宮五月さん：やり直してる人多いみたいです。編集部でも。



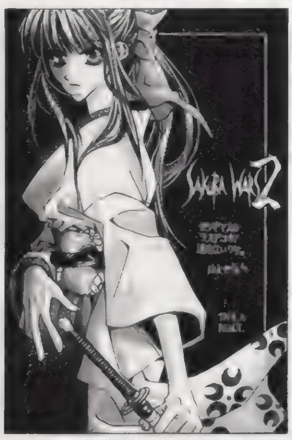
◀岐阜県　双葉もりさん：立って新幹線も思い出ですよ。



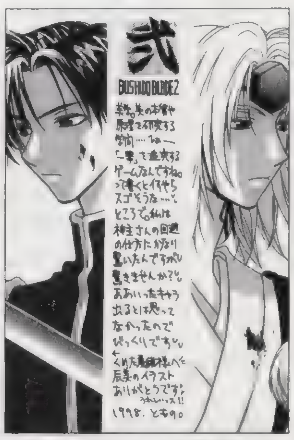
◀秋田県　いふじこうさん：なくなるときはなくなりますよね。



◀北海道　ＴＯＭＹさん：良かった。お役に立てました。4コマは……？



▲大阪府　杜蓮司さん：「東京魔人学園剣風帖」も同じ感じです。ただ、男の子がいるだけです。

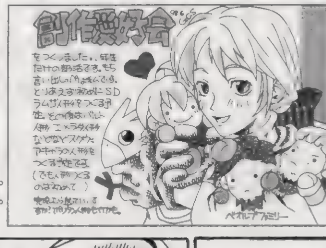


▲愛知県　とものさん：美学ですからねぇ。ゲームとしてはいさぎよすぎです。ルール。もう少し何とか……ダメです？



▼鳥取県　ごちそうさん：大変ですよね。運営していくのは。手芸が決め手です。ポリタンも……。

▼栃木県　十夜たみ子さん：女の子もそうだと思いますよ。判らないモノです。全然。





▲福岡県　ホルヲさん：かなりデキはＯＫなんですが。好きな人は要チェックですよ。オリジナル熱いらしいですよ。



▲東京都　山師さん：愛ですかねぇ？　まあ、ハート飛び交ったりしますからね。このゲーム。キスもありですし。

描いて殴って殴って描いて！

さて、最近発見されたこの「ハガキンドリア」という細胞は進化することにより、ハガキ描き能力が通常の人間の２億倍ＵＰします。「博士！　その細胞に欠点はないんですか？」あります。ハガキの大きさ以外の紙に何か描こうとするとついつい住所氏名まで書いてしまうことです。「それは持ち物に名前を書く良い子なのでは？」そう思うなら移植してよし！　コレにて記者会見しゅうりょー。「よーし良い子になるぞぉ！」ってハガキ描いてよ……。



コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記してね。掲載された回数によってオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、ＰＳの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは５ポイント、文章も５ポイント（例外あり）。決算（まだぜんぜん未定）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！　イラストがメインのように見えますが、文章ハガキも結構採用されてます。文章は最高15ポイント獲得できるからチャンスかもしれないです！　とにかく送ってほしいの！　ね？

電撃PlayStation VOL.78

読者アンケート

このページに付いているハガキに、欲しい賞品（P163のプレゼント記事を参照）の番号と、アンケートの回答、オモテ面の必要事項を記入し、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは、7月9日（当日消印有効）です。たくさんのご応募をお待ちしています。

プレゼント当選者発表（敬称略）

Vol.75

①「大運動会」あかり目覚まし時計
安達健二（新潟県）佐々木一彦（山形県）
一条和也（京都府）
②「大運動会」ピンズセット
田村友紀（埼玉県）星野隆（神奈川県）
佐藤瑞樹（熊本県）
③「大運動会」アートフレームテレカ
佐野勝宏（東京都）市川丈士（千葉県）
船場翔（静岡県）
④「プチカラット」ポスター
尾方敦也（福島県）野崎誠（山形県）
真崎裕介（福岡県）蒲田茂史（京都府）
小里恵（岐阜県）
⑤「オレっ！トンバ」テレカ
橋本由紀子（栃木県）武藤香織（神奈川県）
金井淳一（東京都）長島健二郎（埼玉県）
小金井聖子（大阪府）
⑥「好」色紙セット
緒方めいこ（熊本県）
⑦「好」わりばし
及川誠一（岩手県）上峠圭司（広島県）
鈴木延幸（滋賀県）古淵将人（大阪府）
村瀬一成（三重県）その他５名
⑧ＰＳソフト「カウボーイビバップ」
山梨沙夜（群馬県）志野田敦也（青森県）
重田友紀（和歌山県）
⑨ＰＳソフト「闘神伝カードクエスト」
長根寿考（北海道）西裕介（熊本県）
吉岡みのり（大阪府）
⑩ＰＳソフト「クッキングファイター好」
石澤和倫（北海道）米内由貴子（岩手県）
太田慎太郎（兵庫県）
⑪ＰＳソフト「双界儀」
小澤摩由美（長野県）重黒木亮子（宮崎県）
林田久也（香川県）

【1】今号で、よかった記事を、下の一覧から3つ選んで番号で答えてください。

①[企画]FINAL FANTASYⅧ②[特報]勇者王ガオガイガー③[特報]トゥルーラブストーリー2④[特報]ドリーム・ジェネレーション　恋か？　仕事か!?⑤[特報]レガイア伝説⑥[特報]MILLION CLASSIC⑦[特報]猫なカ・ン・ケ・イ⑧[特報]新世代ロボット戦記ブレイブ・サーガ⑨[特報]星の丘学園物語学園祭⑩[特報]めぐり愛して⑪[特報]ドキドキプリティリーグ熱血乙女青春記⑫[特報]センチメンタルジャーニー⑬[特報]エンドセクター⑭[特報]アルバレアの乙女～麗しの聖騎士たち～⑮[新作]実況パワフルプロ野球'98開幕版⑯[新作]DESTREGA⑰[新作]影牢～刻命館真章～⑱[RPG]BRAVE FENCER武蔵伝⑲[RPG]スターオーション　セカンドストーリー⑳[RPG]どきどきポヤッチオ㉑[RPG]DIABLO―ディアブロ―㉒[攻略]ダブルキャスト㉓[攻略]双界儀㉔[攻略]電撃コンストラクション　落ちゲーやろうぜ！㉕[攻略]ヒロインドリーム2㉖[攻略]Puchi Carat㉗[攻略]みつめてナイト㉘[G]お嬢様特急㉙[G]ときめきの放課後　ねっ☆クイズしよ♥㉚[G]季節を抱きしめて㉛[G]serial experiments lain㉜[G]新世紀エヴァンゲリオン　エヴァと愉快な仲間たち㉝[企画]EchoNight㉞[企画]RUNABOUT㉟[企画]うわさのアーケード㊱[連載]DPSソフトレビューthe DEEPER㊲[連載]電撃PSコロシアム㊳[連載]4色奴隷㊴[連載]電撃プレイクエスチョン㊵[連載]ウラワザデータベース㊶[連載]東京魔人學園剣風帖はじめて物語㊷[連載]電撃コラムス㊸[連載]PSの奴隷㊹[連載]新作ソフトステーション㊺[連載]NEXT WAVE？㊻[連載]電撃ランキングステーション㊼[連載]電撃NEWS STATION㊽[付録]ESP Special

【2】今号で、つまらなかった記事を、上の一覧から1つ選んで番号で答えてください。

【3】購入したいと思っているタイトルを「新作ソフトスケジュール」（p224～p225）から選んでその番号を、3つまで書いてください。

【4】電撃プレイステーションの購入状況を次から選んでください。

①毎号買っている②ときどき買っている③初めて買った

【5】電撃プレイステーション78号を購入したのはどこですか？

①書店②コンビニエンスストア③ゲームショップ④キヨスク⑤その他

【6】電撃プレイステーションの表紙について、お答えください。

①今のままでよい③変えてほしい③買いづらい

【7】付録CD-ROM付き増刊号電撃PlayStationDを購入したことがありますか？　購入したことのあるものをすべて番号で答えてください。

①D（Vol.39）②D2（Vol.48）③D3（Vol.53）④D4（Vol.58）⑤D5（Vol.63）⑥D6（Vol.68）⑦D7（Vol.73）⑧D8（Vol.77）

【8】今後付録CD-ROMに体験版を収録してほしいタイトルを「新作ソフトスケジュール」（p224～p225）から選んでその番号を、3つまで書いてください。

【9】本誌以外に購入しているプレイステーション専門誌の番号をいくつでも答えてください。

①ファミ通PS②プレイステーションマガジン③HYPERプレイステーション④THEプレイステーション⑤HYPERプレイステーションREMIX

【10】電撃プレイステーションを購入するときに、どういった点を一番重視しますか？

①表紙②独占スクープ記事③新作紹介記事④攻略記事⑤企画記事（「PSの奴隷」や特集企画など）⑥レビュー⑦別冊付録⑧ポスター⑨メモリーカードシール

【11】メモリカードを何枚持っていますか？

【12】今までに発売されたプレイステーションのソフトで好きなものを2つまで書いてください。

【13】過去1年間に、何本のプレイステーションソフトを購入しましたか？

【14】過去1年間にソフトの貸し借りをしましたか？

①1本②2～4本③5～9本④10本以上⑤したことがない

【15】過去1年間に、プレイステーションのソフトを売ったり、中古のソフトを買ったりしたことはありますか？

①売ったことはあるが、買ったことはない②売ったことはないが、買ったことはある③売ったことも、買ったこともある④売ったことも、買ったこともない

【16】【15】の質問で④以外の答えを選んだ方は、答えてください。売ったソフトの本数と、買った中古ソフトの本数は、それぞれ何本程度ですか？

【17】プレイステーション本体を持っている人は答えてください。プレイステーション本体を購入するきっかけになったソフトは何ですか？

【18】あなたは、自分のことをどの程度のプレイステーションユーザーだと思いますか？

①マニア②ヘヴィユーザー③普通のユーザー④ライトユーザー⑤その他

【19】電撃プレイステーション78号への意見・感想を書いてください。

電撃PlayStation 78号の読者に贈る

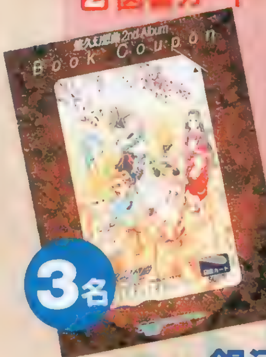
読者プレゼント Vol.78

『悠久幻想曲』掘り出しモノグッズSPECIAL（提供：メディアワークス）



1 ポスター5枚セット 20名

▲▶色鮮やかな『悠久～』シリーズのポスターを5枚。もう手に入らないものばかり！



2 図書カード 3名

◀限定商品として販売された図書カード。テレカじゃないのがいいね。



3 バンダナ 3名

▲派手じゃないけど実用性の高いバンダナだ。頭に巻いてね！



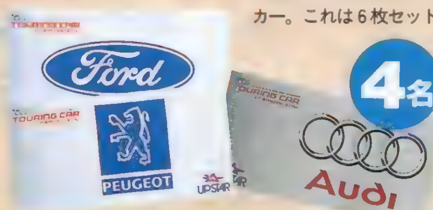
TOCA～ツーリングカーチャンピオンシップ～



6 トレカ 4名

▼▶対戦もできるトレカを5枚セットで。

（提供：アップスター）



7 ステッカーセット 4名

▼車などにも貼れるステッカー。これは6枚セットで。

銀河お嬢様伝説ユナ ～FINAL EDITION～（提供：ハドソン）



4 ユナ・ポスター 10名

◀店頭に貼られていたポスター。ソフトは買った？

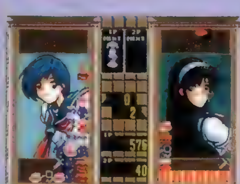


5 ユナ・トレカ 10名

◀ゲームショウなどで配られていたモノ。シリアルナンバー入りだ!!

各3名 PSソフト

梅雨明けももうすぐ!! スカっとした天気のときに、プレイするゲームを探してみよう！ ね♥



8 [illegible]コンストラクション 落ちゲーやろうぜ！

▲目指せ落ちゲーマスター！ P.104～の攻略も見てね。（提供：メディアワークス）



9 チョロQマリン Qボート

▲「チョロQ」の新シリーズ。今度の舞台は海なのだ！（提供：タカラ）



10 ヒロインドリーム2

▲タレントを育てる人気SLGの続編。イベントも満載だ。気分は名マネージャー!!（提供：マップジャパン）



11 銀河お嬢様伝説ユナ ～FINAL EDITION～

▲銀河を救うユナの活躍を描いたAVG＋SLGだ。（提供：ハドソン）

応募のきまり

欲しいプレゼントが決まったら、162ページの注意書き通りに付属のアンケートハガキで応募してください。当選者はVol.81（7月24日発売）で発表します。なお、アンケート回答の内容は当選・落選に関係ありません。正確にご記入ください。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。また、ソフト発売時期の関係上、賞品の発送が遅れる場合があります。あらかじめご了承ください。

郵便はがき

101-8305

東京都千代田区神田駿河台
1－8　東京YWCA会館

電撃PlayStation プレゼント
Vol.78係

〒	－	
住所	都道府県	
	TEL　（　　）	
氏名		生年月日　年　月　日
	男・女	19

職業:
1 小学3年以下　2 小4　3 小5　4 小6　5 中1　6 中2　7 中3
8 高1　9 高2　10 高3　11 短大・専門学校生　12 大学生・大学院生
13 予備校生・浪人　14 会社員　15 アルバイター　16 無職　17 その他

希望のプレゼントの番号は

[1]

[2]

[3]

[4]

[5]

[6]

[7]

[8]

[9]

[10]

[11] 歳

[12]

[13] 才

[14]

[15]

[16] 赤 才 青 才

[17]

[18]

[19]

キリトリ線



"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテイメントの商標です。
PlayStation
麻雀であなたをドキドキさせちゃう!
新世紀エヴァンゲリオン
EVANGELION
エヴァと愉快な仲間たち
ゆかい
なかま
7月23日発売 価格¥6800(税別)
初回購入特典
本ソフトの初回出荷分を購入された方に、特典として
描きおろしポスター
をプレゼント！みんなお店に走れ！
GAINAX
http://www.gainax.co.jp/
株式会社ガイナックス TEL 0422-53-5568
©GAINAX/Project Eva.・テレビ東京 ©BANDAI・VICTOR・GAINAX ©NHK・総合VISION・TOHO ©1998 GAINAX
記載の会社名・製品名は、各社の商標または登録商標です。


電撃
PlayStation G
熱烈歓迎超高級美少女系電脳遊技最新情報満載特集頁
お嬢様特急
ときめきの放課後　ねっ☆クイズしよ♥
季節を抱きしめて
serial experiments lain
新世紀エヴァンゲリオン　エヴァと愉快な仲間たち
イラスト／鈴城芹

超特急ヴェガは期待とロマンスを

お嬢様特急 エクスプレス

期待通りのデキに仕上がりつつある『お嬢様特急』。残念ながら発売日が延びてしまったけど、もう少しの辛抱。今回は今まで紹介してきたシステムのおさらいと、未公開新事実を大紹介！　ページ末にはプレゼントもあるぞ！



ごめんなさい!!

さらなるクオリティアップを目指して発売日が…

7月30日に延期になりました。



千歳さとみ



日記を毎日付けている、几帳面な性格。成績優秀で誰からも好かれる欠点のない子だが、そんな自分に疑問を感じている。

北上 緑



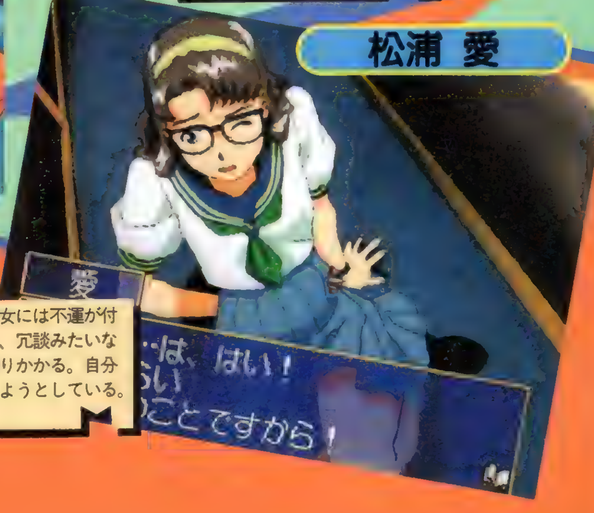
話しかけても「別に…」と素っ気ない態度で、取りつく島もない。でも、迷子の子どもを助けたりする優しい一面もある。

山口 星奈



サバサバした性格で仲間意識が強く、他人行儀な態度は嫌いみたい。いざ恋愛沙汰となると照れが出てしまうようだ。

松浦 愛



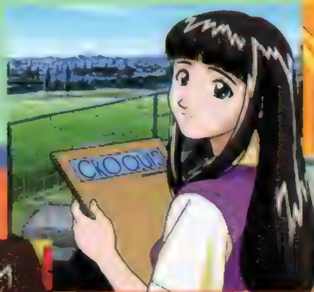
生まれつき彼女には不運が付きまとっていて、冗談みたいな災難がいつも降りかかる。自分から運命を変えようとしている。

お嬢様特急	
7/30 AVG	▶¥6,800（CD2枚組）　▶メディアワークス
	▶MC（1ブロック）／AC（DS対応）

乗せて7.30発車!!

13人の女の子がキミを待つ!

キミの恋のお相手をするのは、ここに紹介している13人の魅力的なメインキャラたちだ。彼女たちは異なる停車駅からそれぞれ乗車してきて、一定の区間を過ぎると下車してしまう。その期間内に、いかに女の子のハートを射止めるかがポイントになるぞ。ターゲットは誰!?







七尾つばさ

まだ幼さが残る彼女だが、子ども扱いされると怒る。背伸びしたい年頃で、早く大人になりたいという気持ちが人一倍強い。

飯山みらい

華やかなアイドルとしての自分と、普段の大人しくて飾らない自分との狭間で悩んでいる。本当の彼女の姿は……!?



桜井 真美

人見知りが激しく、人前に立つとうまくしゃべることができない内気な子。人混みや賑やかな場所が苦手のようだ。





岩泉 風音



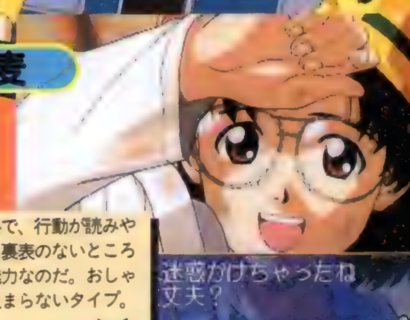
正義感が強く、しっかりした子。自然と動物をこよなく愛し、色恋沙汰よりも自然保護の方が彼女には興味深いようだ。

加古川秋子



思い込みが激しく、のめり込むと周りが見えなくなるタイプ。運命的な出会いに憧れる、乙女チックで惚れっぽい女の子。

伊東 小麦



単純な性格で、行動が読みやすい。そんな裏表のないところが、彼女の魅力なのだ。おしゃべり好きで止まらないタイプ。

鹿島 静花



資産家のご令嬢でプライドが高く、自分に素直になれない。我が強く見栄っ張りで、まだ子どもっぽさが残っているようだ。

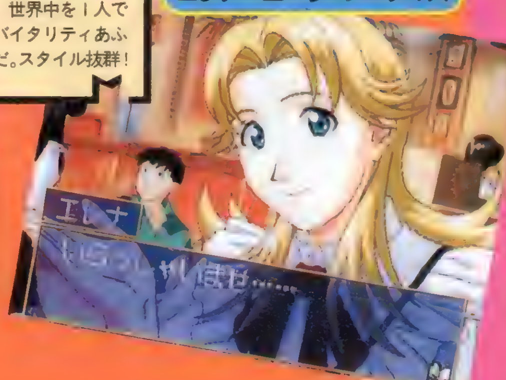


勝ち気で短気、優柔不断な態度は大嫌い…と、かなりハッキリした性格。意外と惚れっぽく、一途で尽くすタイプなのだ。

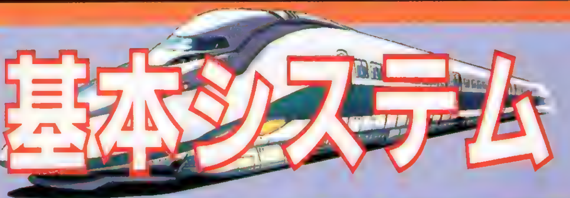
津山菜々子

いつも明るく、楽天的な性格のアメリカ人。世界中を1人で旅している、バイタリティあふれる女性なのだ。スタイル抜群!

エレナ=ユーリ=ノーディス



超特急ヴェガでの旅を楽しむための



基本システム

シンプルで奥が深い 気軽に楽しめる恋愛AVG

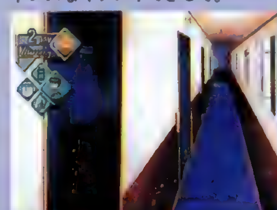
このゲームは稚内から出発し、15日間かけて日本を縦断する超特急ヴェガで旅をしながらストーリーを楽しんでいく恋愛AVG。旅の途中には魅力的な女の子たちとの出会いに加え、彼女たちとのステキな思い出作りが待っているぞ。ゲームはヴェガで移動する〝車内モード〟と、停車駅で行動する〝観光地モード〟の2つのパートが交互に流れていく。基本的に女の子を探して各スポットへ移動し、会話をしてシナリオを進めていくのだ。





▲北海道から九州まで、15日間の旅をステキなものにしよう。

▼操作はアイコンが基本なので、ストレスなくプレイできるぞ。





▲女の子と会話を繰り返し、好感度を上げていくのが基本だ。

M.D.S マルチプル・デュアル・システムにより画期的な効果が実現

新システムのM.D.S.とは、ゲーム中の女の子を〝本当に生きている存在〟として行動させるシステムのこと。女の子たちは独自の思考によって行動するため、下で紹介しているような3つの特徴が生まれるワケだ。

1 プレイする度に違うストーリーが展開

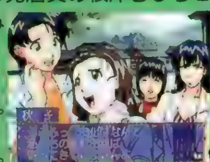
従来の恋愛ゲームのように、特定の時間にある場所へ行くと必ず会えるといったパターン化されたシステムではないので、発生するイベントも毎回時間や場所が異なり、プレイする度に違ったシチュエーションが楽しめるぞ。うれし～い！



▶何度もプレイして楽しめると、得した気分になるよね。

2 女の子同士で仲良くなることも！

女の子たちは主人公の前だけでなく常に自分の意志で行動しているので、主人公が知らないところで女の子同士が仲良くなっているケースが出てくるのだ。女の子に関する情報は、事情通の売店員の根岸ちひろさんに聞いてみるといいぞ。



▶秋子が菜々子にラブラブ状態。いつの間に、こんなことに……。



3 イベント総数が300以上に!!

これだけ女の子が自由に行動していると、シナリオの分岐や偶然性を演出するためにイベント数も膨大になる。その数、なんと300以上！　使用されるグラフィック原画は、3000枚を超えているのだ。1度や2度のプレイでは、全てを網羅することは不可能！



▲毎回同じイベントが見られるとは限らないから、1つのイベントに対する思い入れがその分だけ深くなるのだ。1シーンを大切に！

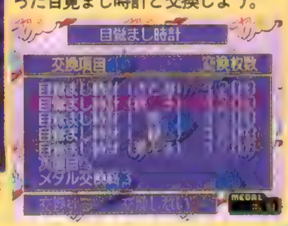
お楽しみ要素 思わずハマるミニゲーム！

ヴェガ車内の娯楽車へ行くとスロットやブラックジャックなど、4種類のミニゲームが楽しめるのだ。ここでメダルを貯めると、キャラクターの目覚ましと交換できるぞ。



▲娯楽車以外にもミニゲームが隠されているらしいぞ。

▼メダルを貯めて、キャラの顔が入った目覚まし時計と交換しよう。



『お嬢様特急』基礎知識

ヴェガの車両を移動して女の子を探す車内モード

ヴェガには客車を始め、食堂車や展望車などの車両があり、女の子を探して各車両を行き来する。また、売店でガイドブックを購入したり、食堂車でご飯を食べることもできるのだ。



▲これはヴェガ車内の移動画面。行きたい車両を選択。



▲車内で会話を繰り返すことが重要なので、女の子を探そう。



▶旅を続けていると、いろいろなハプニングも起こるのだ。



名所を観て回ったり女の子とデートをする観光地モード

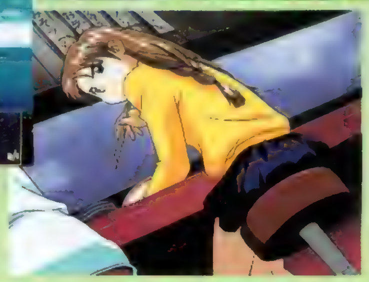
停車駅では観光地を観て回ったり、女の子と事前に約束していればデートをすることができるのだ。また、ウロウロ歩き回っていると偶然見知らぬ女の子と出会う……なんてこともあるぞ。



▲観光マップで行きたい場所を選んで移動する。どこがいいかな？



▲日本三景の1つ、松島をバックに女の子と楽しい会話。


▶デートイベントでは、こんなビジュアルが見られるのだ。

旅行中にお目当ての女の子をデートに誘うには!?

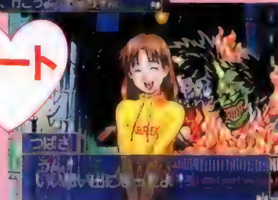
女の子をデートに誘うには、停車駅に到着したら女の子の個室へ行ってみるといい。女の子のスケジュールが空いていれば、翌日または当日のデートの約束をとりつけることができるぞ。約束の時間と待ち合わせ場所を忘れず、デートをすっぽかさないように注意！



▶駅に到着。早速、女の子の個室へ行こう。



◀女の子にスケジュールを聞き、デートの約束をとりつけるのだ。さて返事は？



◀▲待ち合わせの時間と場所をしっかり守り、楽しいデートを満喫しよう。思い出がまた1つ増えたね。



MISS-① 約束をすっぽかすと…

約束した時間に待ち合わせの場所へ行かないと、せっかくデートの約束をとりつけてもすっぽかし状態になり、女の子の機嫌が一気に悪くなってしまう。こうなってしまうとフォローするのが難しいぞ。



▲カレンダーで確認すると、すっぽかしのマークが表示される。後悔先に立たず……です。

MISS-② ダブルブッキング

2人の女の子とデートの約束をした場合、時間が重なってしまうとダブルブッキングになり、どちらか一方の約束をすっぽかすことになる。当然、約束を破った女の子の好感度は下がり、その後の展開にも影響する。スケジュール管理はちゃんとしよう！



▼◀一方の女の子とはデートできるんだけど、もう一方はフォローのしようがない。とほほ……。



新事実 発覚!! なんとサブキャラのヴェガの乗務員さんたちともLOVE LOVEになれる!



実際に乗務員さんと仲良くなってみよう

メインキャラの13人に加え、ヴェガで働く5人の乗務員さんも恋愛のターゲットになるのだ。サブキャラとはいえ、ちゃんとイベントやデートシーンも用意されているから、どんどんアタックしちゃおう!!



羽田 けさみ
HANEDA KESAMI

かわいいウエイトレスさん

[illegible]



STEP-1 売店へ通う

何度もお目当ての乗務員さんがいる車両へ足を運ぶのだ。何事も根気とねばりが大切だぞ。

STEP-2 イベントが発生する

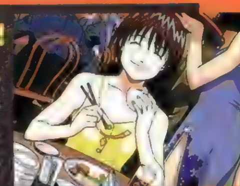
ある程度通っていると、今までにはなかったイベントが発生する。乗務員さんの中には、発生場所が決まっていない人もいるので注意しよう。



▲けさみ転倒!　見えそうで見えないのがおしいっ!

STEP-3 見事成功!

何度も通った甲斐あって、念願のデートが実現!　メインキャラとはまた違ったカンゲキがあるのだ。う～んラッキーです、はい。



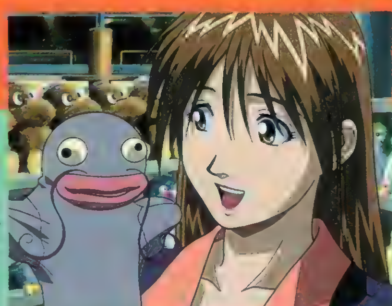
▲この幸せそうな顔!苦労の甲斐があったね。

●その他の乗務員さん●

美弥 澪
MIYA REI

美人車掌さん

普段はマジメでお堅いイメージの車掌さんも、仕事場を離れればお茶目な一面を見せてくれるのだ。髪型も変わって、イメージがかなり違うよね。



▲ヘンテコなナマズ(!?)のぬいぐるみを見て、思わずニッコリする澪。まるで別人みたいだね。

根岸 ちひろ
NEGISHI CHIHIRO

ドジな売店員

いつもは売店でガイドブックを売っているちひろ。おっちょこちょいでドジな彼女だけど、デートのときは手作りのお弁当を持ってきてくれるのだ。



▲公園のベンチに座って、ちひろの手作り弁当をごちそうに。これって恋人みたいだよね。

成田 その子
NARITA SONOKO

食堂車のチーフ

食堂車で働くその子は、こう見えてもウエイトレスのチーフなんだ。彼女は、仕事のときとプライベートではあまり差はないみたい。それもまたよし!

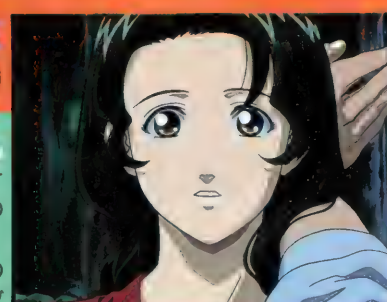


▲いつもはウエイトレスの制服姿なので、私服がとっても新鮮に見えるんだよね。

神岡 しのぶ
KAMIOKA SINOBU

娯楽車のコンパニオン

娯楽車でコンパニオンをしている、大人の雰囲気が漂うしのぶ。彼女のプライベートの姿も、なんとなくアダルトなイメージが強いよね。魅力的です。



▲なんか雰囲気たっぷりのシチュエーション。もしかしてこのあとキスなんかしたりして……。

まだまだあるぞ！見逃せないお楽しみ要素!!

ここまで紹介してきたように、これだけ見せ場が多い『お嬢様特急』にさらに見逃せないお楽しみ要素があるのだ。従来の演出にはなかったものや、お約束のファンサービスなど、豪華メニューのフルコースがキミを待っているぞ。お楽しみにっ!!

みんな仲良く!?ポーズ!





旅行をしていく中で、主人公と女の子との関係だけでなく、女の子同士の横の関係もできる。みんなが知り合いになると"集団イベント"と呼ばれる特別なイベントが起きるのだ。イベントの内容は、基本的に観光地で現在揃っているメンバーが集まっての記念撮影。これにもいろいろ種類があるから探してみよう！

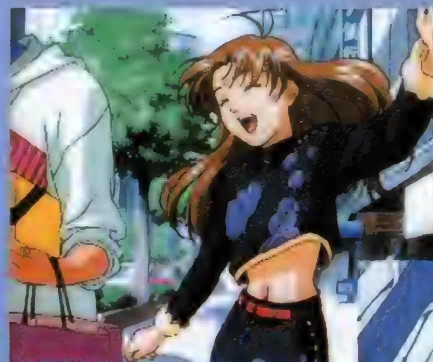
Bestドレッサーは誰!?



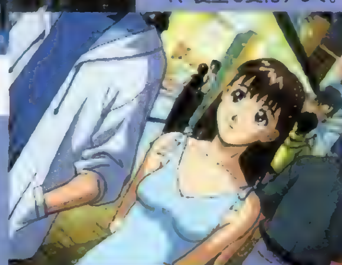
このゲームに登場する女の子は、デートや特別なイベントのときはちゃんと服装を変えて登場するのだ。表示されるグラフィックもそれに合わせて変化するし、ビジュアルシーンもそれ用に用意されているぞ。また、日常の私服も何パターンかある女の子もいるので、ファッションショーみたいだぞ。さて、誰が一番オシャレかな？



▲さとみは服装だけでなく、髪型も変化するぞ。



▲子どもっぽいと思っていたつばさだけど、こんなアダルトな洋服を着てもよく似合っているよね。見違えちゃった。



▶アイドル時のヒラヒラのコスチュームとは違い、薄手のワンピースっていうのもイイ感じのみらい。やっぱりカワイイな。

お嬢様特急EVENT EXPRESS!!

去る6月13日、14日にアニメイト京都・大阪・神戸各店で「全日本お嬢様キャラバン」が開催されたのは知ってるかな？両日共にあいにくの天気だったけどストーリー構成の花田十輝先生と声優さんのトークではマル秘情報も飛び出して会場は大にぎわい。ゲーム大会の参加者には抽選でポスターがプレゼントされたぞ！



▲当日の雨に負けず場内のテンションは高く、アットホームな雰囲気でトークに花が咲いていた。

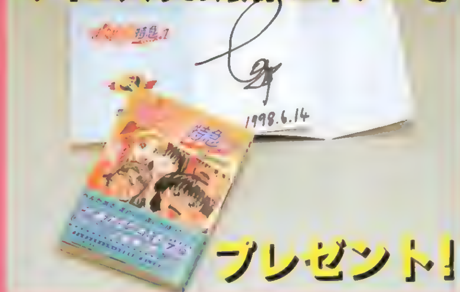
▶花田先生より

この「お嬢様特急」は、女の子にもプレイして欲しいゲームですね。確かに「恋愛」がテーマのゲームですが、女の子の気持ちの表現に力を入れているので、ぜひそこの所を女の子たちにも見て欲しいと思います。

それと、このゲームで感じ取って欲しいところって「旅愁」なんです。寂しい気持ち。確かに1人の女の子に恋をして、その子とハッピーエンドになるのが目的のゲームだけど、それ以外の12人の女の子との出会いと別れにも注目して欲しい。日常でも様々な出会いがあり、それと同じ数の別れがある。特に旅に出たときなんかはそれが一段と強いモノになると思うんですよ。「お嬢様特急」では、名前も知らずに降りていってしまう女の子たちがいる。これってゲームとしてはもったいないことなのかも知れないけど、現実では当たり前のことなんですよね。現実でもそうだと思うけど、人と過ごすわずかな時間で得るモノのなかには、寂しい気持ちというのがあると思うんです。もちろん楽しい事もたくさんあるけど、必ず最後は別れがある。そのときの寂しさ。シナリオではそれが表現できるように努力しているし、そのための必要だったのがゲーム中の女の子を生きているように動かすシステム、M.D.Sなんですよ。

15日間の旅の中で、いろんな人と出会って、そして別れて、たくさんの思い出を作って下さい。そしてどこかのシーンで、そのことを思い出して下さい。

サイン入りお嬢様アイテムをプレゼント！



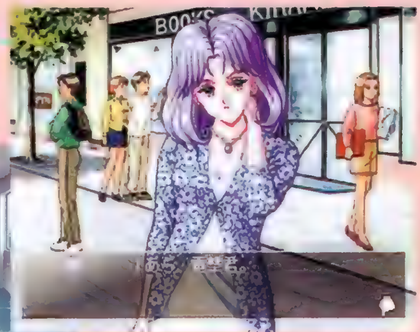
電撃G's文庫で発売中の「お嬢様特急①」を花田先生のサイン入りで5名の方に。さらに、今回のイベントに出演いただいた津山菜々子役の永島由子さん、七尾つばさと根岸ちひろ役の大野まりなさん両名のサインが入ったドラマCD『お嬢様特急 far away vega 1st HALF』を5名のみなさんにプレゼント！　詳しいあて先は下の欄外を参照。しめ切りは7月23日（当日消印有効）。発表は発送をもって代えさせていただきます。

●プレゼント希望の人は、はがきに欲しい商品（文庫本かCDか）と住所・氏名・年齢・電話番号を明記の上、〒101-8305（株）メディアワークス 電撃PlayStation編集部「お嬢様！」係まで。

新たな『ときめき』を紡ぎ出す
クイズ協奏曲(コンチェルト)

このゲームは、恋愛ＳＬＧ『ときめき』を踏襲したクイズゲーム。私立きらめき高校に入学したプレイヤーが、卒業までの３年間に出題されるクイズを解いていきながら、高校生活を送っていくものだ。最終目的はもちろん、卒業式の日に〝伝説の樹〟の下で女のコから愛の告白を受けること。好きな女のコとのエンディングを迎えられるかどうかは、プレイヤーの知識にかかっているぞ！





▲グラフィックはすべて新たに描き下ろされたものだ。原画枚数は300枚以上！

◀隠しキャラのあのコも、最初からパートナーとして選ぶことができるぞ。



ときめきの放課後™
ねっ★クイズしよ♥

PCエンジン版『ときめき』のキャラデザインを手掛けた小倉雅史氏が原画を担当する、話題のシリーズ最新作。初々しくも懐かしい女のコたちとの高校生活は、クイズで彩られるぞ。

ときめきの放課後
～ねっ★クイズしよ♥～

7/16(予) ETC	▶¥5,800 ▶コナミ
	▶MC(1ブロック)

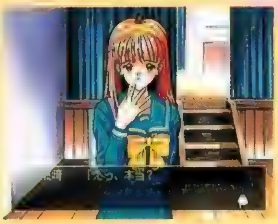
クイズに正解すればするほど女のコと仲良くなれる!!

「ときめき」本編とは違い、このゲームでは月単位で構成されたスケジュールで進行していく。毎月出題されるクイズでは、好きな女のコをパートナーに選んで一緒に解いていくことができるのだ。このクイズで博識さをアピールするもよし、女のコに答えてもらってもＯＫだぞ。



▲どんどん正解していくと感情度がアップし、この画面の女のコの表情もどんどん変化していくぞ。

どんどん正解していくと……ときめき状態に！



▶頬を赤らめる〝ときめき状態〟になっていくぞ。

クイズで良い成績をあげれば女のコの感情度が上がり、いろんなイベントが発生する。もちろん、感情度によって女のコの表情やセリフなどもだんだん変化していくぞ。つまり、クイズは本編のパラメータ上げのようなものなのだ。

間違ってばかりいると……嫌われちゃう!?



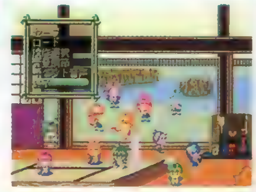
▶何度もコンティニューすると冷たい態度を取られる。

クイズで間違った回答をすると、ハート型のライフが爆弾に変わる。すべてのライフが爆弾になってしまうとゲームオーバーだ。そのままコンティニューできるが、女のコの感情度はガクッと下がってしまうぞ。



ゲームの基本的な流れ

オプションメニュー



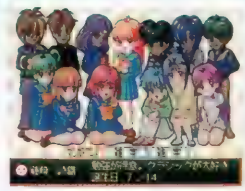
各月の月表示画面では、オプションメニューを選択することができる。ここではセーブやロード、操作設定の変更などが行える。チビキャラたちの可愛らしい動きにも注目だ。

ジャンルセレクト



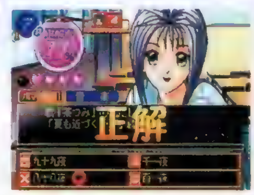
クイズのジャンルは『プライベートコレクション』とは違って、一般的なものが用意されている。プレイヤーはその中から１つだけ選ぶことになるぞ。ジャンルは全13種類（ノンジャンル含む）だ。

パートナーセレクト



クイズを一緒に解いていくパートナーを選ぶ画面。12人の女のコが選べるほか、好雄と伊集院もパートナーにできるのだ。なお、優美ちゃんは本編と同様に２年目から登場することになるぞ。

クイズ



ジャンルセレクトで決められた問題が出題され、ノルマをクリアすればクイズは終了する。早く正解すれば展開が有利になるらしい。ちなみに、パートナーには得意・不得意なジャンルがあるぞ。

感情表



クイズの成績によって女のコたちの感情度が変化していく。そのときの正解率やジャンルによって、感情度の上がり方は異なるぞ。特に、パートナーにした女のコは感情度がアップしやすいのだ。

イベント



季節や学校行事などによって、さまざまなイベントが用意されている。その月に発生するイベントには、パートナーに選んだ女のコが登場し、感情度によっては特別なシーンが見られることもあるぞ。

お約束のミニゲームもたっぷり

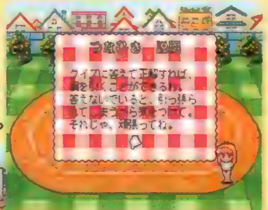
「ときめきの放課後」でも、体育祭や文化祭はミニゲームの宝庫。クイズを絡めたオリジナルミニゲームがたくさん用意されているぞ。



6月に発生する体育祭では、参加する競技がミニゲームになっている。良い成績を出せば、女のコたちの感情度もアップするぞ。

つなひき

1年目の競技。○×クイズで正解すれば、自軍が綱を引っ張ることができるぞ。



▲ミニゲーム開始前には、詩織がルールを説明してくれるぞ。



◀クイズに正解すると綱を引っ張ることができて、間違えると逆に引っ張られてしまう。

アメ食い二人三脚

2年目の競技。移動が二人三脚でアメ食いが4択クイズになっているレースだ。



▲1位になればパートナーの感情度アップ間違いなし！



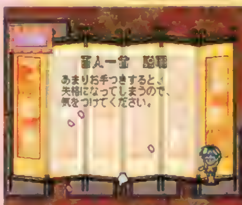
◀二人三脚で一定の距離を走るとこの画面になる。速く答えないとほかの組に抜かれるぞ。



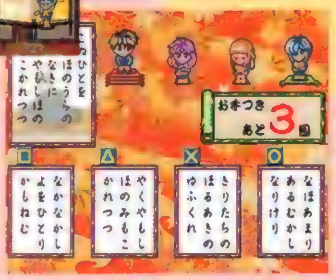
10月は文化祭イベントが発生。プレイヤーはどのクラブを選ぶかによって、いろいろなミニゲームを楽しむことができるぞ。

文芸部 百人一首

正しい下の句の札を速く選ぶ百人一首カルタ。時間内に多く取った人が勝ちだ。



▲文化祭だけに、日本の文化を感じながら参加しましょう。



▶音声で札が読まれている間に、早く正しい下の句を取ればいいのだ。

美術部 15パズル

制限時間内に15パズルを完成させるミニゲームだ。1年目は似顔絵がモチーフ。



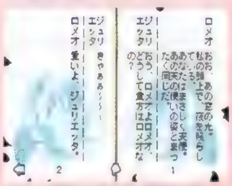
▲誰の似顔絵でパズルをするのか登場キャラ全員の中から選べるぞ。



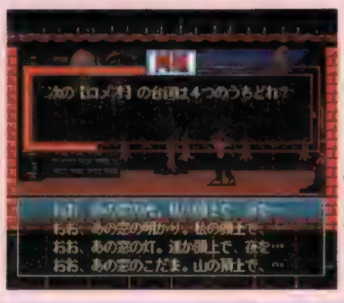
▶バラバラになっているピースを時間内に並べ替えて、似顔絵を完成させよう。

演劇部 台本暗記クイズ

最初に演劇の台本を暗記し、公演中に正しいセリフを選択するクイズ。プレイヤーが選んだセリフで劇が展開されるぞ。1年目の演劇タイトルは「ロメオとジュリエッタ」だ。



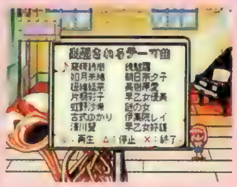
▲開演前に読むことができる台本を暗記しよう。「ときめき」ファンには簡単？



◀正しいセリフを選んで舞台を成功に導こう。間違ったものを選ぶと、そのセリフで劇が進行するぞ。

吹奏楽部 曲当てクイズ

演奏された曲を当てる音楽クイズ。曲は「ときめき」ファンにはすっかりおなじみとなった、女のコたちのテーマだ。1年目は早回し、遅回し、逆回しの3問が出題されるぞ。



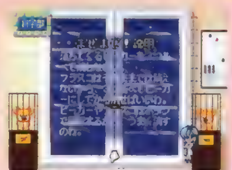
▲クイズの前に全員のテーマ曲を試聴することができるので、よく聴いておこう。



◀元の曲とは全然違う曲に聞こえちゃうから、思ったよりも結構難しいぞ。

科学部 まぜまぜ!!

薬品調合実験をモチーフにした落ち物パズル。上から落ちてくる4種類の薬品をタテ・ヨコ3つ以上並べて消していくのだ。ビーカーを一定数消すと、調合が成功するぞ。



▲よく見ると、コアラが檻に閉じこめられている。ファンならわかるでしょ？



◀内容はいわゆる落ち物パズル。単純なようで結構ハマってしまうんだよね。

NEW EVENT

描き下ろし新イベント満載

心ときめくイベントの数々も、このゲームの大きな見どころ。本編を彷彿させるシーンはもちろん、新イベントも大量に追加されているのだ。

体育祭や文化祭などの学校行事のほかにも、まだまだいろんなイベントがある。廊下で出会うなどの日常的なイベントから、クリスマスパーティのように大きなイベントまで、季節や感情度によってさまざまなバリエーションが用意されているのだ。また、本編に登場したイベントも、このゲーム用にアレンジされているぞ。そのいくつかをピックアップして紹介していこう。



▲本編と同様に、ちゃんと下校イベントも用意されている。さてその内容は……？



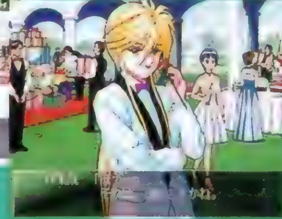
▶イベントが休日に発生すると、街の中でバッタリと遭遇することもある。私服姿が見られるのだ。

パーティイベント

このゲームには、クリスマスのほかにもう1つパーティイベントが存在することが判明！写真を見ればわかる通り、伊集院家のサマーパーティらしい。季節と背景にあるプレゼントの山から考えれば主旨は……!?



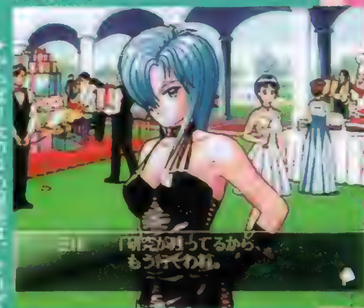
▲シリーズおなじみの外井チェックもあるぞ。



女のコたちが涼しげにドレスアップ!!



▶クリスマスとは違って、爽やかなサマードレスを披露してくれる。



▶やっぱり女のコの服装は、それぞれの個性が表れているようだね。

学校イベント

女のコとの感情度が高くなれば、学校で起きるイベントにも変化が表れるぞ。体育祭や文化祭などの行事にも、女のコが登場するイベントが発生したりするようになるのだ。行事のある月に合わせてお気に入りの女のコをパートナーに選べば、さまざまな表情が垣間見られること間違いなし。さらに、運が良ければドッキドキのシチュエーションを味わうことだってできるかもね。

クラブ活動



▲部活が一緒になれば、こんな場面も見られる!?

体育祭



◀仲良くなっていれば、行事のときにも会えるのだ。

プール!?



▲下ろした髪とバスタオル

バレンタインデー



▶ぶつかった拍子に転がった包みは、誰に渡すのだろう。

デートイベント

まだ詳細はわかっていないが、デートイベントらしき特別なグラフィックも入手した。感情度が高ければ、女のコとデートできるチャンスが巡ってくるのかもしれないぞ。



▼この時期に仲良くなれば、デートの約束ができるのかな。

ショッピング



▲これは詩織がコーディネーターになってくれているのか!?

お花見

▼桜の花びらといえば今年二度目だよね。恒例のイベントかも。



ココはどこ?



▼ショッピング街みたいに見えるけど、めちゃくちゃ焦ってるってことはどんなシチュエーションなんだろう？



麻由の記憶を探しに行こう



季節を

桜、春、出会い、そして別れ……。ちょっぴりファンタジーな恋愛をテーマにした「やるドラ」第2弾。今回は、いつものストーリー紹介とは違った角度で『季節〜』の世界へアプローチ！

物語の舞台となる"桜樹町"その風景を一挙公開！

麻由やトモコ、そして「ぼく」こと主人公たちが生活する"桜樹町"。大きな川と自然に囲まれた、どこか懐かしさを感じさせる町…。この町を舞台に、主人公と麻由の「記憶探し」のストーリーが展開していくのだが、今回はその桜樹町の中から、シナリオに関わってくるあらゆる場所を、ピックアップして紹介。「季節〜」の世界観がつかめること間違いなしの、「桜樹町タウンガイド」をお届けしよう。



▲麻由の記憶を探して、桜樹町を疾走する主人公。さまざまな出会いが、この町にはあるぞ。

主人公の家 古びたアパートは数々のドラマの舞台に

純和風作りの木造アパートの2階に間借りしている主人公。ここは、麻由との同居の舞台や、麻由・トモコとの三角関係の決着の場など、物語の重要地点になる場所だ。





▲外見に反して、中はけっこう広い様子。



▲◀キッチン・風呂付きはもちろん、階下には美人のお姉さんが住む好環境!?

Apartment house

大学 桜並木もある広大なキャンパスを持つ学園

主人公とトモコが在籍する大学は、物語の始まる場所でもある。広大な敷地内には、「その下で出会った男女は必ず悲しい別れをする」と言われている、"悲恋桜"という名所もある。

▼麻由が倒れていたのも、この桜の木の下である。

これがウワサの悲恋桜





▲長い桜並木を歩いて、校舎へ入る。歴史を感じさせる正門をトモコと共にくぐるとき、素敵なドラマが始まる。

University

公園 静かな夜の公園は愛を語るのに最適な場所!?

公園といっても、それほど大規模なモノではなく、ブランコと滑り台がある程度の、どこにでもある公園だ。ただ、夜は人気も少なく、語らいの場にはピッタリの場所といえよう。





▲記憶のない彼女が、麻由という名前を自分に付けたのもこの場所。主人公の淡い恋の相手と同じ名前なのは、偶然か？

Park

主人公たちが生活する"桜樹町"に



トモコの笑顔に会いに行こう

季節を抱きしめて

7/23 AVG ▶¥4,800(CD2枚組) ▶SCEI
▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

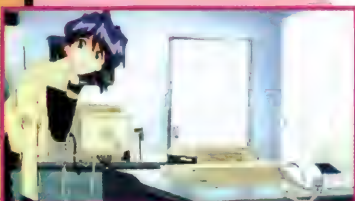


抱きしめて



編集部　タウンBOX誌はここで作られる！

主人公のバイト先。この場で直接的なイベント展開はないが、「タウンBOX」誌は麻由と主人公を繋ぐアイテムとして活躍する。



◀編集長である主人公の叔父とトモコ、主人公の3人だけの編集部だ。

Editorial staff

繁華街　カラオケ・中華料理店・ブル○ラショップ…夜の町は、危険な誘惑がいっぱい!?

この桜樹町の都会としての一面、夜の繁華街。主人公たちは、その中を「記憶探し」のために移動するが、どこか感覚のズレた麻由のおかげで、トラブルの続出。見てるぶんにはおもしろいけど…ね(笑)。



◀制服が手掛かりとはいえ……。





◀▲中華料理店に深夜営業の本屋、果てには怪しげなバーも登場。麻由の記憶はどこに？

Busy street



Mayu(まゆ)のドキドキ星占い♥

こんにちは！　4月15日生まれ、牡羊座の麻由で〜す!! 今回は私の大好きな雑誌「タウンBOX」誌の星占いコーナーをみんなにご紹介します。あなたの星座はあるかな？



牡羊座　3月21日〜4月20日生まれ

新しい自分と出会える週です。新しい友人との出会いが、きっとあなたの悩みを解決してくれるでしょう。

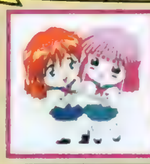
金銭運：◎　愛情運：◎　仕事運：◎



牡牛座　4月21日〜5月21日生まれ

引越しや転職に最適な時期です。今こそ気分を一新して、人生のリフレッシュをはかりましょう！

金銭運：×　愛情運：×　仕事運：○



双子座　5月22日〜6月21日生まれ

今は何をしてもうまくいかないとき。でも、ちょっと我慢していれば、きっと良いことが待っています！

金銭運：◎　愛情運：×　仕事運：◎



かに座　6月22日〜7月22日生まれ

金運が絶好調かも！　でも、油断していると、ピンチはすぐ側にあります。貯金をしておくのもいいでしょう。

金銭運：◎　愛情運：○　仕事運：×



獅子座　7月23日〜8月22日生まれ

落とし物や忘れ物にご注意！　出かけるときは、身の回りの確認を忘れないようにしましょう。

金銭運：×　愛情運：×　仕事運：○

…実はこれ、ゲーム中にある星占いのページからの引用なのだ。主人公と麻由を結びつけたこの占い、結構本格的な作りになっているぞ。本編とは関係ないけど、見てみるのもいいかもね。もちろん、12星座全部あります。



▶この選択で見ることができるぞ。

評価―◎：絶好調！　○：まあまあ　×：ちょっちヤバ目？

存在するイベント発生地点を大紹介！



KAORI SHIMIZU

清水香里

レイン役の声優に抜擢された、レインと同じ14歳の女の子。CMやドラマでも現在活躍中だ。ゲームに続いて、アニメ版のレインを演じることも決定した。



電撃だけの独占情報 『lain』ワールドの新たな魅力とは？

しばらく沈黙を続けていた『lain』ワールドに、ついに新たな動きが!? 今回は、DPSが開発元を直撃して手に入れた新着画面と、この夏から放映が開始されるTVアニメ版『lain』についての情報をバッチリとお届けしよう。

serial experiments lain

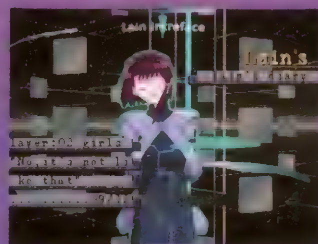
serial experiments lain シリアル エクスペリメンツ レイン	
9月（予） ETC	▶¥5,800 ▶パイオニアLDC
	▶MC（3ブロック）

 Created by PROUCTION 2nd, SR-12W/Presented by PIONEER LDC

開発中の画面を特別大公開!!

まずは、下の写真を見てほしい。74号でも紹介しているインターフェイス画面が、より機能的（＝ゲームっぽく）にシェイプアップされているのがわかるだろうか？　中心にいるレインが、こちらの指示に従ってデータを検索・回収し、その都度いろいろなリアクションを見せてくれる、というのは前にもお伝えした通り。今回のメーカー直撃取材で判明したのは、そのレインの周りに浮かぶ立方体のオブジェの正体。どうやら、これはレインに指示を与えるためのコマンド群らしい。「まだ詳細は未決定で、変更点もあるはず」と、開発陣のコメントをもらったが、完成に１歩１歩近付いている、という手応えはしっかりと感じることができた。





◀まだ開発機上での画面だが、ＰＳでコレが動く日が今から楽しみ。

▲レインのリアクションは、ほかにも豊富にあるらしい。



TVアニメで展開する、もうひとつの『lain』

７月６日（月）深夜25:15〜25:45……これがアニメ版「lain」の記念すべき、最初の放映（テレビ東京で放映）日時。ネットワーク上をメインに展開するＰＳ版と違い、アニメ版は学校や自宅といった現実世界のレイン（玲音）の日常生活をクローズアップした内容になるようだ。ＰＳ版の発売に先駆けての放映となるので、『lain』ワールドへの重要な足がかりとなるはず。ファンは必ず見よう。



▲玲音（レイン）の自室の様子。奥の赤いパソコンのようなモノがＮＡＶＩと呼ばれるハードらしい。



◀かなり内向的なのか、学校の中でも、玲音に話し掛ける友だちはあまりいない様子。



▼玲音がときどき見る妄想（？）。これはいったい何を表しているのか？

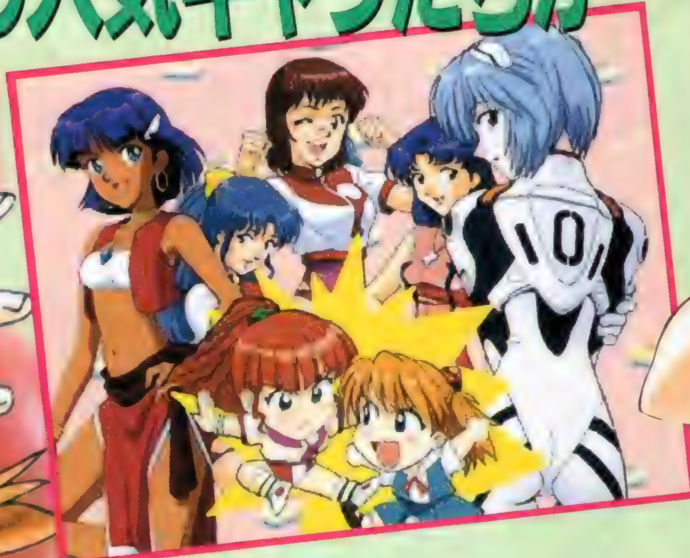
STORY

今より少しだけ未来の東京……ネットワーク世界が確立し、情報端末となるＮＡＶＩはＴＶなどの家電と同じように各家庭に普及。女子中高生たちは、現在のＰＨＳなどと同じような感覚で携帯ＮＡＶＩを操り、学校での噂話や情報をやり取りする……「繋がっている」ことで安心感を得る時代である。

本編のヒロイン・岩倉玲音（いわくら・れいん）は、中学２年生。コンピュータマニアの父、穏やかで優しい母、イマドキの女子高生の姉とともに、そんな世界で生活している。だが、玲音自身は家族の誰にも似ることなく、何に対しても興味を示さない、内向的で感情表現が乏しい女の子だった。ある日、玲音は学校でも数少ない友人のありすから、奇妙な噂を聞く。それは、「自殺した生徒からメールが届く」というモノだった。家に帰り、何気なくＮＡＶＩを立ち上げる玲音。そこには、今日聞いた噂を証明するかのように、自殺した生徒……千砂からのメールが届いていた。その日を境に、まるで「死んでいる」ことがウソのように、玲音の元へとメールを送り続けてくる千砂。彼女は言う、「あたしはただ肉体を捨てただけ……」だと。



あの人気キャラたちが



ガイナックスの人気作品「エヴァンゲリオン」「ナディア」「トップをねらえ！」のキャラクターが集結して麻雀で勝負する、そんな夢のようなゲームがついに登場!!

新世紀エヴァンゲリオン エヴァと愉快な仲間たち

新世紀エヴァンゲリオン
エヴァと愉快な仲間たち
7/23 AVG+TBL ▶¥6,800 ▶ガイナックス ▶MC(3ブロック)

ファン感涙の演出が目白押しっ!!

このゲームは、イカサマなしの正統派麻雀ゲーム。3人の主人公（シンジ、ジャン、ノリコ）から1人を選んで、オリジナルのシナリオを進めていく「ストーリーモード」と、2人、または4人打ちを選んで好きなキャラと対戦できる「フリー対戦モード」の2つを遊べるぞ。

ゲーム中の音声は、アニメと同じ声優陣を起用、さらに顔グラフィックやリーチ、ロンをしたときのビジュアルなど、うれしい演出が満載だ！



▲これが麻雀画面。シンプルながら、キャラクターのリアクションのグラフィックがキチンと表示されている。





◀▲リーチやあがったときには、画面写真のように大きなグラフィックでビジュアルシーンが楽しめる。キャラクターそれぞれの個性が出ているのに注目！

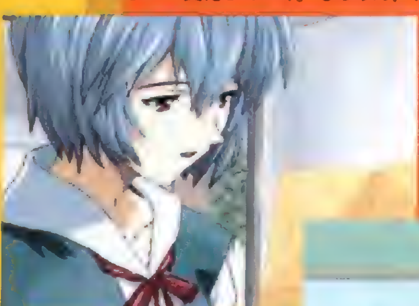
一堂に会する夢の麻雀ゲーム



オリジナルシナリオが展開するストーリーモードは必見!!

キミは何を望むの……あなたの願いは……!?

優勝すれば、どんな願いも1つだけかなえてくれるという、ガイナックス主催の麻雀大会。主人公は自分の願いをかなえるために、麻雀大会に参加する……これが3人の主人公に共通するストーリーのプロローグだ。このストーリーはAVG形式で展開していき、選んだ主人公によって変化していく。もちろん、ゲーム中には新たに描きおこされたオリジナルのビジュアルがふんだんに使用され、作品の枠を超えた演出がなされている。夢の競演に期待だ！





▲綾波レイがチラシを拾ったところ。でも大会に出るのはシンちゃんです。



▶ノリコとシンジの出会い。何やら怪しい雰囲気だが……!?

▲おっと、これは一触即発の三角関係!? シンちゃん大ピンチ!?



◀ジャンとミサトのツーショットにヤキモチを焼くナディア(笑)。



W チャンスキャンペーン実施中!!

発売日前日(消印有効)までにお店でこのソフトを予約して応募するともれなく特製ポストカードをプレゼント。
さらに、特製オレンジカードが抽選で500名様に当たる!
※詳しくは店頭のチラシかユーザーサポートまで

『お嬢様特急』は、マルチメディアに展開中!

■電撃G's文庫　好評発売中!
『お嬢様特急①』
著／花田十輝　イラスト／柳沢まさひで
定価510円+税

■電撃コミックス　コミック『お嬢様特急①』
勝又礼夫　原作：花田十輝

■電撃攻略王
『お嬢様特急』公式攻略ガイド
電撃Play Station & SEGA SATURN特別編集

■CD
ラジオドラマ『お嬢様特急 far away vega 1st HALF』
(CDエクストラ仕様)
ラジオドラマ『お嬢様特急 far away vega 2nd HALF』
(CDエクストラ仕様)
シナリオ／花田十輝ほか　(発売：ポリグラム)

■ラジオドラマ放送中
『電撃大賞〜お嬢様特急〜』
・文化放送　毎週土曜日 26：00〜26：30
・ラジオ大阪　毎週日曜日 26：00〜26：30

MEDIAWORKS (株)メディアワークス　東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
ユーザーサポート TEL 052-773-7083　URL http://www.mediaworks.co.jp/


KOEI
民の喝采が聞こえる――。
三國志的世界、さらに深く。
シナリオ・イベント追加でドラマが深くなる
新シナリオを追加、全部で11本に及ぶ白熱のドラマ!イベントもさらに豊富に。大陸統一のロマンが広がる
進化した一騎討ちでプレイが熱くなる
「トーナメントモード」「勝ち抜きモード」の導入により、華麗なる一騎討ちがプレイを熱く盛り上げる!
●充実の武将・都市データエディット機能 ●自在に設定できるエンディング条件 ●戦いの歴史を刻む戦績表示機能
我が声、届くか。あまたの民よ――
歴史シミュレーションゲーム
三國志V with パワーアップキット
7/2 発売
9,800円
KOEIの最新情報をお知らせしています。
テレホンサービス TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用)・TEL.045-561-1100(パソコン専用)・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。
■"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
NO RESALE
PlayStation
このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークで■当社は本ソフトの無断複製・賃貸・中古販売は一切許可しておりません。
株式会社光栄
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861代



絶世の悪女。
安西ひろこ
PlayStation
NO RESALE
■当社は本ソフトの無断複製・賃貸・中古販売は一切許可しておりません。
■"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。
このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。
Produced by
福気
Fu-Qi
アナログコントローラ (SCPH-1200)
DUAL SHOCK
対応


KOEI®
20th Anniversary
20周年記念特別作品
新感覚ファンタジーバトル
デストレーガ
De STREGA
今秋発売 ●プレイステーション版:5,800円(予価)
レリックを復活させ大陸支配をもくろむ者たちと、
その力を再び封印しようとする操者(そうじゃ)の末裔たち。
魔法飛び交う超絶的なファンタジーバトルが、いま始まる。
■城塞や遺跡などの広大な3次元フィールドを自由自在に移動しながら、地形の高低差を利用した攻撃・防御が楽しめる。 ■遠距離からの魔法攻撃は、これまでにない派手さとド迫力。接近したときの直接攻撃との使い分けで勝敗が決まる。 ■3つのボタンの組み合わせで多彩な魔法攻撃が楽しめる。また音声を聞けばどんな魔法になるのかが判り、直感的に遊べる。
ボタン
魔法 速さ 力 拡散
音声 ティル アス フォウ
■キャラクターは総勢12人。それぞれの個性にふさわしい声優をキャスティング。主人公には石川 英郎と桑島 法子を起用!


山折り
PlayStation
遠距離戦はマホー。
接近戦は身体でバトれ。
NO RESALE
■"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
■当社は本ソフトの無断複製・賃貸・中古販売は一切許可しておりません。
このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。
株式会社光栄
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861(代)



KOEI
20th
20周年記念作品
二人の女王候補が帰ってきた！
ふたたび始まる、アンジェワールド。
●ライバル「ロザリア」でのプレイが可能に！守護聖様の反応が楽しみ♡
●ロザリアの存在がリアルだから、くやしさも友情も真に迫る！
●ドキドキを演出するイベントや会話も大幅にボリュームアップ。
今度はロザリアでもプレイできる！
アンジェリーク
ネオロマンスゲーム
デュエット
7月30日
発売予定
7,800円
もれなくメモリーカード用特製シールと
守護聖様のしおり（9枚）がついてくる！
同時発売
ラブバラードを奏でる特製オルゴールつきのセット！
アンジェリークデュエット プレミアムBOX　9,800円
最新情報満載！アンジェリークオフィシャルページ
http://www.koei.co.jp/angelique/
守護聖様がいっぱい！毎日が楽しくなる！
アンジェリークプレシャス
話題騒然のオフィシャルグッズ、好評発売中！
Angelique Precious
アンジェリークプレシャスの商品に関するお問い合わせは（株）光栄ネットの通信販売をご利用ください。0120-55-3594（月～金10:00～12:00／13:00～17:00祝・祭日を除く）
グリーティングカード　1,000円
300ピースジグソーパズル 1 ジュリアス 2 マルセル 3 オスカー　各1,500円
守護聖ぬいぐるみ9体セット　9,000円
カードダスマスターズ・アンジェリーク ファースト・プレミアムパック　500円
アンジェリーク・ボイスメモ（グレー・オレンジ）　各2,079円
カップ＆ソーサー　1,200円
スプーン＆フォーク（9種類）　各1,000円
キャラクターピンズ（9種類）　各700円
メッセージポストカード＆シール　500円
テレホンカード（10種類）　各1,000円
NO RESALE
PlayStation
KOEIの最新情報をお知らせしています。
テレホンサービス TEL.045-561-8000（テレビゲーム専用）・TEL.045-561-1100（パソコン専用）・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。
■"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークで■当社は本ソフトの無断複製・賃貸・中古販売は一切許可しておりません。
株式会社光栄
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861代


Pai
PlayStation
神々に挑まなければ人類に未来はない…
アルカナ戦記ルド
LUDO
未来を覇するのは人類の英知か、神々の意志か？
いま、「アルカナ」の力で人々は岐路に立つ…
初回特典！
オリジナルタロット
22枚付き
タロットに託された壮大なる創世神話の世界…。あの寺田憲史監修によるボード&カードシミュレーションゲームついに登場！
人、ドワーフ、エルフ、ピクシーの4つのスート（種族）が存在する大陸に、最高神「世界」と21の神々がいた。各スートは守護神の恩恵で栄華を誇っていたが、いつしか対立を深め、神々を巻き込んだ大戦争を起こしてしまう。「世界」はそれを嘆き、神々を神殿に封印するとともに自らをも封印してしまった。大戦終結後、「世界」は人々に神々の力を媒介する「アルカナ」を与えたが、人間のアルカナ使いが守護神復活を試み、アルカナの大暴走を招く。「世界」の力で危機を脱したものの、アルカナの残留エネルギーからモンスターが生まれ大陸は再び暗黒の時代へと入ってゆく…。ゲームは人類が平穏を取り戻す旅へと歩み出すところから始まる。神々とモンスター、そしてキーとなる22番目の神…。はたして人類は、その旅の果てに何を見出すのか。
7月9日発売予定
シミュレーション（多人数対戦型）ボード/カードゲーム 7月9日発売予定／価格 ¥5,800（税別）
総合プロデュース・監修：寺田憲史／作画：コトウマサユキ／制作：ファルコン株式会社／販売元：有限会社パイ 〒537-0023 大阪市東成区玉津2-4-23 TEL.06-971-4796/FAX.06-971-4873
ホームページアドレス：http://www3.osk.3web.ne.jp/˜paico/ ©寺田憲史 1997, 1998 ©PAI 1997, 1998 ©FALCON 1997, 1998


PlayStation
アナログコントローラ DUAL SHOCK 対応
そこのキミ！ぬわぁんと、スレイヤーズがプレイステーションでブルブルついて、発売されちゃうのだ!!
しかも神坂一監修の完全オリジナルシナリオなのだ!!
スレイヤーズワールドのキャラクターが、今度はプレイステーションで大暴れだ!! デュアルショック対応のうえにミニゲームなんかもふえちゃって、もう、たまりませんなぁ!
プレイステーション用RPG
スレイヤーズろいやる
絶賛発売中!!
価格5800円(税別)
初回特典
リナ&ナーガ・ピンバッジ
ESP
イラスト/あらいずみるい
©神坂一・あらいずみるい/角川書店/テレビ東京・SOFTX・丸紅 ©1997,1998 角川書店/ESP
"マーク"および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
角川書店

CONTENTS

DEBUT21 デビュー21

9|10 SLG
▶¥6,800
▶NECインターチャネル
▶MC(1ブロック)

近未来の芸能界を舞台にしたアイドル育成SLG、「DEBUT21」の発売日がついに決定! 今回はゲームの概要と育成のポイントについて、しっかりチェックしておこう。

アンドロイドのアイドルを育てよう!



▶パラメータ画面。メカニカルな印象の画面に、歌唱力や賢さの値が表示されている。

この「DEBUT21」は、プレイヤーが芸能プロダクションのマネジャーになり、新人アイドルを育てる育成SLGだ。このゲームの最大の特徴は、育成対象であるアイドル、神崎アイがアンドロイドだということ。このためゲーム中には、エネルギーの充電やパーツの交換など、従来の育成SLGとはひと味違った要素が多数盛り込まれている。さらにゲーム序盤のアイは人間的な感情も希薄。仕事を通してさまざまな経験を積むことで、アイの感情面を育てていくのもプレイヤーの役目なのだ。機械であるアイの寿命は1年間。キミは彼女をトップアイドルに育てられるか?



アイの成長過程をチェック!

プレイヤーが通常行う作業は、アイのスケジュールの入力がメイン。アイをどんなタイプのアイドルに育てたいかを決めて、レッスンや仕事の内容を選んでいこう。この際、アイの体調には十分気を配ること。常にパラメータをチェックしておくことが大切なのだ。

LESSON レッスン



レッスンは歌、ダンス、演技の3種類。それぞれに「エレガント」と「アクティブ」の項目が設定されており、難易度も選べるという細かさだ。ちなみにレッスンの先生は前作『誕生』でおなじみの伊東、田中、藤村の3人。ファンは感慨深い!?

▲無理のないスケジュールで着実に能力アップを目指そう。疲労によるトラブルには、特に注意が必要だ。

WORK 仕事

アイドルの仕事は実に多彩。水着のグラビア撮影や、雑誌のインタビューといったオーソドックスなものはもちろん、歌手としての実力を伸ばすためにはアルバムのレコーディング、歌番組の出演などが重要。そして女優としての活動には、テレビドラマや映画の出演がステップアップの近道になるはず。そのほか、収入にはならないが、レコード店を回る営業や、サイン会といった地道なプロモーションも欠かせない。こうした仕事をこなしながら、年末の一大イベント、アイドル大賞の受賞を目指していくのだ。



◀サイン会を行うアイ。地道なファンサービスが人気アップへの近道!?



▶テレビドラマの収録。演技力を磨いて、お茶の間の知名度を上げよう。

MAINTENANCE メンテナンス

パーツの修理やエネルギーの充電など、アイの体には定期的なメンテナンスが必要だ。なお、パーツを交換して、一気にパラメータをアップさせることも可能。



DATE デート

たまのオフには2人でデート。選択肢を選んで会話することで、アイの感情値や信頼度をアップさせることができるのだ。これらは仕事やレッスンでは変化しにくいパラメータだけに、デートは重要なコミュニケーションの場と考えること。



火星物語

10|22(予) RPG
▶価格未定
▶アスキー
▶MC(1ブロック)

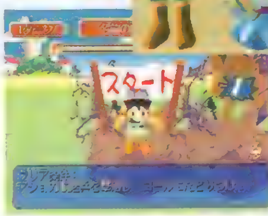
ラジオドラマのようなノリと個性的なキャラクターたちが織り成す爆笑トークが楽しいRPG『火星物語』。今回は、新要素"風"に注目しながら、今作が持つ魅力に迫る！

魅力的な新キャラ&注目のストーリーを紹介!!

主人公である少年Aを操作して、豊富に用意された多彩なイベントや、ユニークなミニゲームをクリアしながら物語を進めていく『火星物語』。今回は、全30話という大ボリュームで構成された物語の序盤（少年Aの名前が決まるまで）の「第4話～第5話」を紹介しつつ、物語の途中さまざまな所で登場し、少年Aたちを助けてくれるキャラクター〝風〟を紹介しよう。〝風〟は、主に付き従う精霊であり、いわゆる召喚魔法に当たるもの。戦闘中に呼び出すことが可能なので、独特の戦闘システム「アドリブバトル」&〝風〟の特殊能力（詳細は、まだヒミツ）を使った、自由度の高い戦略的なバトルが楽しめるぞ。



▶登場キャラのリアクションも『火星物語』の魅力。ときにはシリアスに決めて、ストーリーを巧みに演出していく。

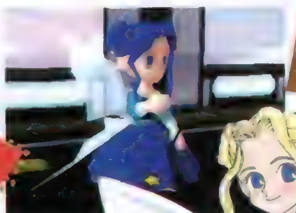


◀ミニゲームのスゴロク。ゲーム中には、プレイヤーを飽きさせない楽しいミニゲームがいくつも盛り込まれているのだ。

要チェック新情報！ 『火星物語』に登場する新たな協力者〝風〟とは!?

この『火星物語』に登場する〝風〟は、虹の7色と同じく7種類存在する。つまり、ここで紹介している3体のほかに、4体の精霊が存在するのだ（隠された〝風〟も登場するらしいので、すべての人数はまだ謎）。ちなみに、CVは「RED＝久川綾」、「DARK BLUE＝宮村優子」、「GREEN＝三石琴乃」となっている。





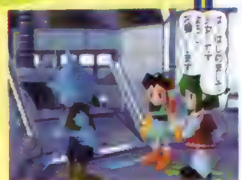
▶〝風〟は戦いだけでなく、その能力を使って町から町へと瞬時に運んでくれたりもするのだ。



▲どうやら〝風〟が物語のカギを握っているらしいのだが、いまだ謎に包まれた部分が多い。

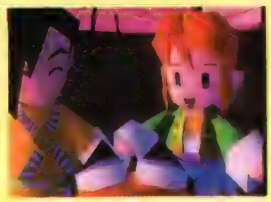
突然のタイムスリップ!? 急展開のストーリー！

カッコイイ名前を授かるために、都市「カンガリアン」へと旅立つ少年A。この都市で、少女Yとの運命的な出会いを果たす少年Aに異変が起きた!? なんと、突然現れた不思議な光に包まれ、過去の世界にタイムスリップしてしまったのだ。



第4話「名前のない町」

突然、不思議な光に包まれて数百年前の世界にタイムスリップしてしまった少年A。そんな彼の前に現れたのは、歴史上の人物ともいえるアロマ国の王女クエスと、近衛隊長サスケであった。戸惑いながらも状況を把握し始める少年Aは、クエスたちと一緒に「名前のない町」に向かう。その名が示す通りすべての住人たちが名前を剥奪され、記号で呼ばれるその町は、力によって支配されていた。この町の惨状を垣間見た3人は、町を支配者の手から解放し、住人たちを救い出すことを決意する。



▲気さくな性格の王女クエスと、冗談が好きな剣士、サスケとの出会い。

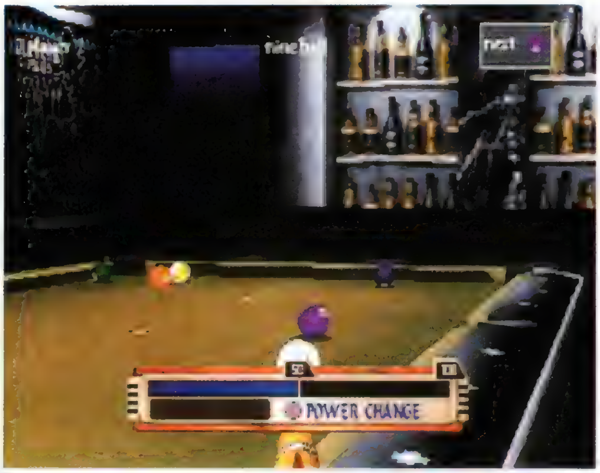
第5話「命名の儀」

クエスたちと共に名前のない町を去った少年Aは、再び光に包まれ元の世界に戻る。その後、少年Bと少女Yと再会するのだが、ある事件を境に邪悪な陰謀へと巻き込まれる。身の危険を感じた3人は少年Aの故郷、アロマ村へと向かうことを決意し、自分たちだけの命名の儀を行う。

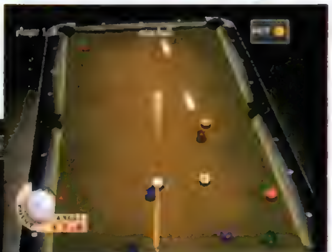


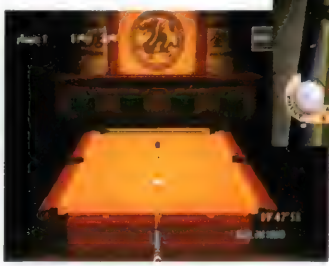
▶〝風〟を立会人として自分たちだけの命名の儀を行う3人。この第5話で少年Aたちの名前が決まるのだ。

※画面は開発中のものです。



▼規定面数のクリア時間を競う「スピードモード」。今回は3段階の難易度が用意されて手応えも十分。もちろん、5種目に増えた「キャロムモード」も見逃せないぞ。





▲プレイヤーの視点変更は自由自在。ボールの軌道を示すガイドラインもかなり長めなので、3D視点でも快適なプレイができる。もちろん、見下ろし型の2D視点もあるぞ。

キャロムショット2 ～スーパーリアル3Dビリヤード～

あのビリヤードゲームがパワーアップして帰ってきた！

7/30(予)	TBL
▶¥5,800	
▶アジェンダ	
▶MC（1ブロック数）、MT、DS（AC非対応）	

前作にも増して大ボリューム!!

数々の本格的なモードが話題を呼んだ「キャロムショット」の続編が登場するぞ。ボールの動きのシミュレートは、前作から徹底改良され、よりリアルに。また、微妙なショットポイントを設定できる無段階調整や、試合を盛り上げるアクティブなカメラアングルなど、数々の新要素も加えて臨場感も大幅にアップ。さらにゲームモードには、「プラクティスモード」と「トリックモード」が追加され、「ポケットモード」にはカットスロートや5－9など通好みのルールも増えた。まさにビリヤードファン必見の期待作だ。



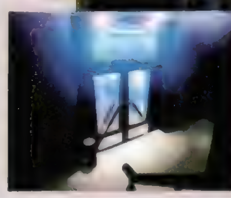
◀新たに追加された「トリックモード」にはエディット機能も付いている。

AVG風味が楽しいストーリーモード

ストーリーモードでは、父親の形見のキューを取り戻すために9人のハスラーたちと熱い戦いを繰り広げる。会話によってシナリオが分岐するなど、AVG風になっているぞ。



▶返答しだいで物語の展開が大きく変化。



◀美しいCGムービーが挿入される。

爆走デコトラ伝説 男一匹夢街道

恋と喧嘩と演歌が命、目指すは日本一のトラック野郎

6/25	RCG
▶¥5,800	
▶ヒューマン	
▶MC(3ブロック)、DS（AC非対応）	



男気あふれるデコトラバトル！

このゲームは、デコトラ（デコレーショントラック）ドライバーたちの走りっぷりを描いた喧嘩幅寄せ（笑）RCGだ。操作は車線変更のみというシンプル仕様で、気性の荒いライバルたちとタイマン勝負を繰り広げていく。「全国制覇」ではトラックを改造しつつライバルを倒して名声を上げる。しかも、走行中は常に演歌が流れるという熱いモードだ。ほかにも速さを極める「頂上戦争」やAVGライクな「男の華道」、思考や性格を設定してCOMに戦わせる「頭脳対決」などのモードが用意されているぞ。また、ペイントツールも充実していて、自分だけのオリジナルのペイントを施したデコトラで走ることもできるのだ！



▶「男の華道」は物語の合間にトラック勝負。ときには拳と拳のバトルも起きるのだ。



▲初めから入っているペイントは、関口操氏の監修によるモノで、実在の作品も多数収録されている。



◀「おんどりゃぁ～！ とかんかボケっ!!」と、邪魔な一般車はホーンで威嚇！

オリジナルペイントコンテスト開催！

この「デコトラ伝説」のペイントツールを使ったコンテストが開催されることが決定した。「自分のペイントが一番だ」と思う人は挑戦しよう。優秀作には賞金のほか、プレゼントが!! 詳しい応募方法はP207を見てね。

▶ペイント見本も充実。背景やロゴなど、自由に使うことができるのだ。



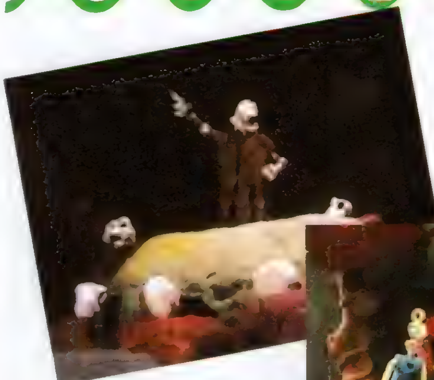
◀お絵かき機能も本格的。最大4倍まで拡大できるのだ。

クレイマン・クレイマン2 ～スカルモンキーのぎゃくしゅう～

8|13 ACT
▶¥5,800(予)
▶リバーヒルソフト
▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)

4月23日に発売された『クレイマン・クレイマン～ネバーフッドの謎～』の続編が、早くも登場!!
今回は、ACTになって帰ってきた『クレイマン2』の、基本的な流れを紹介するぞ！

『クレイマン』の続編が早くもACTになって登場!!





▲▶前作に引き続き、ムービーはクレイメーション（粘土によるアニメーション）で展開されるのだ。

ＡＶＧだった前作のその後、という設定でありながら、なんと今度の『クレイマン』はＡＣＴなのだ。前作でネバーフッドを追い出された悪の帝王クロッグが、今度はクレイの惑星〝イズナック〟を支配してしまう。クレイマンは彼の悪だくみを阻止するために、大活躍するぞ。ジャンルはＡＣＴに変わっても、クレイマンはもちろん粘土。粘土のキャラクターが、スムーズにアクションする姿は必見だぞ。今回は、『クレイマン２』の基本的な流れを紹介しよう。

前作の『クレイマン・クレイマン』ってどんなゲーム？

前作は、クレイマンの故郷でもある粘土の国〝ネバーフッド〟が物語の舞台。何者かの陰謀により、怪物のはびこる恐ろしい世界へと変貌してしまったこの国の謎を、主人公のクレイマンを操作して解き明かしていくというＡＶＧだった。全編クレイメーションで展開され、ユニークなクレイマンの動きが話題を呼んだのだ。



◀調べたい場所をクリックするだけという、簡単操作も魅力の１つなのだ。

『クレイマン2』のアクションを3つのレベルで紹介!!

基本は オーソドックスな横スクロールACT!!

サンプルレベル:SCIENCE CENTER

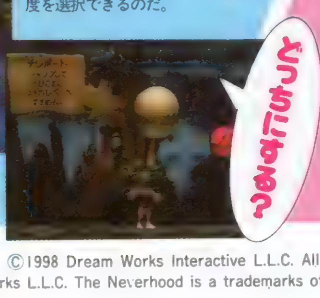
『クレイマン２』は、ジャンプなどを駆使してレベル（ステージ）を進んでいく横スクロールＡＣＴ。出現するスカルモンキーをシリモチパンチ（踏みつけ）などで倒しながら、どんどん先へと進むのだ。レベルの最後に出現するテレポートボールは、ときどき赤と茶色の２つが登場。赤い方に飛び込むと、難しいレベルへ進んでしまうぞ。



▲操作はジャンプやダッシュといったＡＣＴの基本的なものが中心。攻撃手段もあるぞ。



▲足場の下へ落ちてしまうと、ライフが１つ減ってしまう。



▼各レベルの最後に出現するテレポートボール。次のレベルの難易度を選択できるのだ。

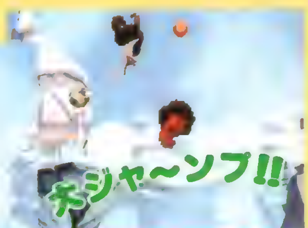
クレイボール を集めてライフを増やそう!!

サンプルレベル:SNO

各レベルのいたるところに浮かんでいるクレイボール。触れると入手できるこのボールは、合計100個集めるとクレイマンのライフが１つ増えるというアイテムなのだ。先のレベルに進むにつれてどんどん難しくなっていくので、できるだけ多くのボールを入手するのだ。



▶フワフワと空中に浮かんでいるのがクレイボール。どんどんライフを増やそう。



◀高い位置にあるモノは、敵を利用して大ジャンプでゲット。

マーバード を踏めば、そこから再開できるぞ!!

サンプルレベル:YNT DEATH GARDEN

クレイマンは、敵の攻撃を受けたり足場から下へ落ちてしまうとライフが１つ減り、そのレベルの最初からやり直しになってしまう。しかし、レベル内にいるマーバードを踏んづけておくと、やり直すときにはマーバードの位置からスタートできるのだ。このほかにもクレイマンを助けてくれるアイテムや武器がたくさん登場するぞ。中にはどこにいても敵からの攻撃を受けてくれるモノや、空を飛んでクレイマンを運んでくれる頼もしい仲間も登場するのだ。



▲クレイマンのシリモチパンチを食らうと、なぜか喜ぶマーバード。一応、鳥らしい。

▲踏んでおくと、万一やり直しになっても、そこからスタートできるのだ。



(社)日本プロボウリング協会推薦

KING of BOWLING2～プロフェッショナル編～

最大8人まで楽しめる、パーティゲームの決定版!!

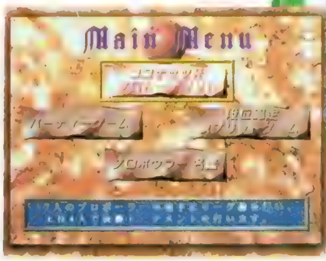
8|27(予) SPG
▶¥5,800
▶ココナッツジャパンエンターテインメント
▶MC(1ブロック)

ボウリングの魅力を完全再現

ボウリングゲームの金字塔、「KING of BOWLING」の続編がついに登場！　今作の特徴は、ＴＶなどで活躍中の有名プロボウラーが８名登場しているということ。彼らの動きをモーションキャプチャーすることにより、微妙なテクニックの違いまで再現。さらに、物理計算により表現されたボールの動きやピンアクションはリアルそのもの。現実のボウリングと比べても、遜色ない仕上がりになっているぞ。そして、今回新たに加わったモードが、〝段位認定スプリットゲーム〟。あのＴＶ番組「筋肉番付」で人気のゲームも体験できるのだ。

▼勝ち抜き戦を楽しむトーナメントを始め、４つのモードがキミの挑戦を待つ！　プロボウラー名鑑では、プロボウラーの投球ムービーも見れたりと、データベースにも使える。





▲トーナメントモードなどでは、最大８人までプレイ可能。１人で遊ぶ場合は、残りの７人をコンピュータが受け持つことになる。どうせなら、友だちと多人数でプレイしよう！



◀プロボウラーの動きはすべてモーションキャプチャーで再現されているぞ!!

「プロボウラー」の技を身につけろ!!

モーションキャプチャーによるプロボウラーの動きや、投球ムービーの収録など、実戦向けの機能が充実している本作。このゲームを持っていれば、キミの腕前もぐんぐんアップする!?



▶投球ムービーは、自由に再生やコマ送りができるぞ。



◀手の動かし方など、こちらも参考になる。

スターライトスクランブル

恋愛候補生

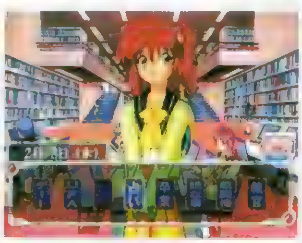
期間は１カ月！　卒業までに女の子のハートをゲットしよう!!

9|23(予) SLG
▶¥5,800
▶KSS
▶MC(1ブロック)

ＳＦと恋愛ＳＬＧが合体!!

パイロット士官学校に通う主人公が、卒業までの１カ月間に女の子と仲良くなり、恋愛を成就させる恋愛ＳＬＧ。ゲームの基本となるのは、女の子との会話。そこで重要となってくるのが、本作の特徴であるトピックカードシステムだ。このトピックカードシステムとは、女の子の興味のある話題(トピックカードという形で登場)を５つ組み合わせ、女の子との会話を進めていくというもの。この会話の成否によって女の子との恋愛度が変化していくぞ！　そのトピックカードは、女の子のホームページでゲットする。こまめにホームページにアクセスして、いろいろなトピックを集めるようにしよう。目指すはラブラブな卒業だ!!





▶トピックを選んで会話を進める。女の子は総勢６人いるぞ。



▲基本はこの画面。ここでマクシスネットにアクセスできたり、トピックカードの選択ができたりするのだ。



◀謎の女の子が出ることも…。もしかして隠れキャラ!?

恋愛度ＵＰで、特殊イベント発生!!

女の子との恋愛度が上昇すると、ストーリーイベントが発生する。各女の子の特徴を表すようなものや、ドキッとするようなものなど、その内容はバラエティ一豊か。キミはすべてのイベントを見ることができるか？

▶女の子との会話で恋愛度を上げるのが絶対条件。とにかく上げろ。





◀幼い主人公の横で泣く少女…。このあとの展開が気になるところ！

SDガンダム GGENERATION

完成されたシステムとファン泣かせな世界観で、幅広い層から支持される人気SLGシリーズの最新作。豊富なムービーと、様々な新システムがストーリーを盛り上げる！

8月(予) SLG
▶¥6,800(CD2枚組)
▶バンダイ
▶MC(12ブロック)
4P対戦可

20年にわたるガンダムの歴史を駆け抜けろ!!



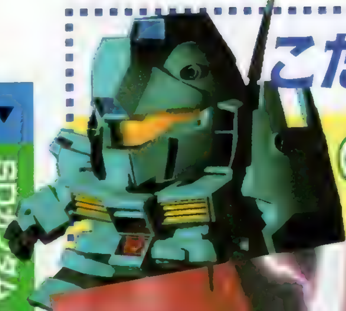
ファン待望の、SDガンダム最新作が登場したぞ！　敵モビルスーツを撃破しながら拠点を占領していく…というおなじみの陣取り合戦は健在。懐かしの名場面を再現するムービーや、戦闘などで発生する豊富なイベントが、ガンダムの世界をエキサイティングに演出する。しかも今回のシナリオは、なんと全部で40ステージ以上！　20年にわたるガンダムの歴史を、初代の「ガンダム」から最新作「08小隊」まで、一気に楽しむことができるのだ。そのほか、最大4人で対戦を楽しめるなどモードも豊富。一度プレイしたくらいでは、とても遊び尽くせないほど奥が深いのだ。じっくりとガンダムの世界を堪能できるぞ！



▲マップ上のユニットを動かし、敵モビルスーツを撃破しよう！

▼戦闘シーンは迫力の演出で、よりダイナミックに。名物セリフも健在。

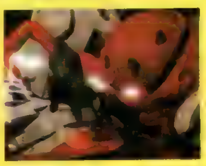
こだわり要素満載！





美麗なムービーの数々！

シナリオ開始時や、特定のモビルスーツとの戦闘時などには、美しいムービーが挿入される。ガンダムファンならニヤリとすること請け合いのシーンが、続続と登場する。



▲懐かしのあのシーンをSDで再現！　ちょっとカワイイのも、このシリーズならでは。

マルチマップでステージに広がりが！

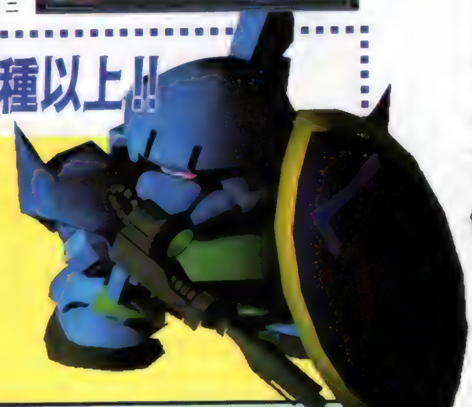
新要素の1つ、フィールドが多層的につながる「マルチマップ」。広がりのある世界が楽しめるぞ。



▲例えばこの面は、基地の入り口などを介して、タテに3つもMAPが存在する！



総ユニット470種以上!!



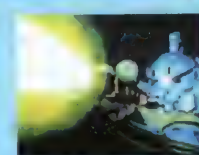
ガンダムの歴史を語るうえで欠かせないのが、膨大な種類を誇るモビルスーツ。このゲームには、ほとんどの人が知らないようなマイナーモビルスーツから超メジャーモビルスーツまで、膨大な数のユニットが登場する。またパイロットが成長する要素もあるので、お気に入りのキャラクターをとことん強化することもできるのだ。

豊富なウェポン



▶ファンネルは今回も強力だ。

各モビルスーツには豊富なウェポンが用意されており、様様な局面に対応できるぞ。戦闘時の演出にも目が離せない。



▲威力よりもカッコよさで、武器を選んでしまうかも!?



▲キャラクターの顔のアップが入る"キャラカットイン"も魅力だ。



時空探偵DD2〜叛逆のアブサラル〜

グラフィックの雰囲気も一新、本格AVGに続編が登場！

8|27(予) AVG
▶¥6,800(CD2枚組)
▶アスキー
▶MC（1ブロック）



時と世界を渡りゆくAVG

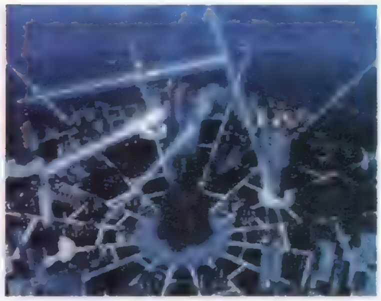
この「時空探偵ＤＤ２〜叛逆のアブサラル〜」は、美麗なグラフィックと重厚なストーリーがウリのＡＶＧ。プレイヤーは時間を越えて活躍する〝時空探偵〟の１人、鳴神雷蔵となって、数々の難題に立ち向かうことになる。その活躍を鮮やかに彩るのが、効果的に挿入されるムービーと、個性豊かな登場人物たちだ。もちろん、前作をプレイした人ならおなじみの顔ぶれも登場。しかも今回のストーリーは前作の２年前が舞台なので、霧姫と雷蔵の出会いなども甘酸っぱく（笑）描かれるぞ。ファン待望の本格ＡＶＧに、乞うご期待！

▼画面内でピントの合ったものを調べるという、独特のシステムが臨場感を盛り上げる。写真は雷蔵お気に入りの愛カメ（？）〝バロン〟にピントを合わせたところ。





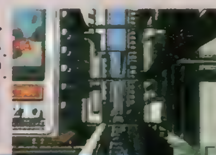
▲異様な風貌の敏腕ハッカー、鉄鼠（テッソ）。年に数回しか外出しないというかなり変わった男だが、頼りになるのは確か。無愛想に見えて結構カワイイ一面も？



◀美しいグラフィックで描かれる、独特の世界観も魅力だ。

舞台は時と国境を越えて広がる！

「時空探偵」は、文字どおり時間を越えて事件に立ち向かう探偵だ。したがって雷蔵も、様々な時代に飛び込んでゆく。活躍の場が１カ所に限られないのが、このゲームの大きな魅力だ。



▶Ａ．Ｄ．２０１２の新御徒町。物語はここから始まる。

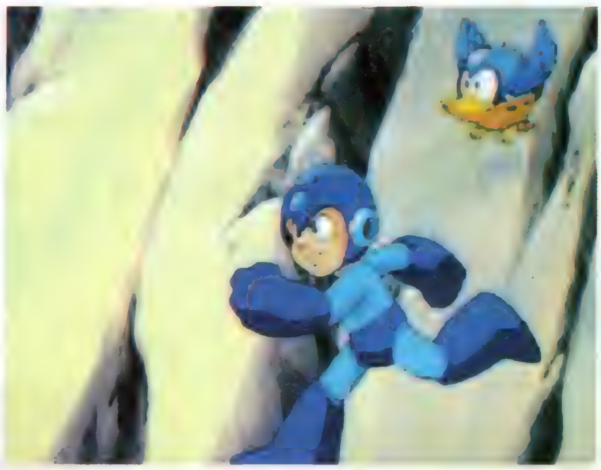


◀万里の長城も登場。どんな謎が潜むのか？

スーパーアドベンチャー ロックマン

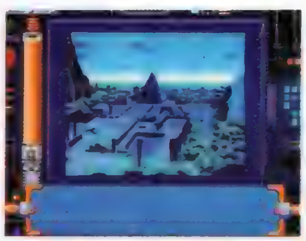
遺跡の謎を解き明かし、ワイリーの野望を打ち砕こう！

6|25 AVG
▶¥5,800(CD3枚組)
▶カプコン
▶MC(3ブロック)



人気シリーズが今度はAVGで登場！

良質のアクションゲームとして、いまだ根強い人気を持つ「ロックマン」シリーズ。その最新作が、何とＡＶＧで登場！　しかもロックマンの勇姿はフルアニメ（合計90分以上！）で描かれるのだ！　キミはロックマンを操り、南米の奥地に出現した〝ランファント遺跡〟を調査することになる。この遺跡では、Dr.ワイリーが懲りもせずに悪巧みを進めているのだ。その障害となるロックマンに対し、ワイリーは配下のメカたちを密林のあちこちに待機させている。行く手を阻む敵と出会ったら、３Ｄ・ＳＴＧで戦闘開始。ロックマンの体力が０になってしまうとゲームオーバーだ。邪魔な敵を蹴ちらし、平和を取り戻せるか？



▶ロックマンの使命は、広大な遺跡で調査を進め、ワイリーの野望を打ち砕くことだ。



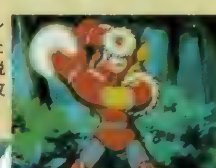
▲謎の電磁波の影響を受け、ロールちゃんも昏倒。原因を解明し、一日も早く元気な姿を取り戻そう。



◀遺跡へと向かう途中、密林で敵と遭遇。素早く狙いを定め、ショットで撃退しよう。

最大の強敵！　歴代ボス総出演

遺跡の探索を進めていると、ときおりワイリーのメカと遭遇し、戦闘シーンに突入することがある。たいていはロックマンの足元にも及ばないザコキャラだが、中にはかつてロックマンを苦しめた歴代ボスキャラの姿も！



▶「ロックマン２」に登場したメタルマン。鋭いブレードで攻撃してくるぞ。



◀「ロックマン１」で登場したボスたちも、今ではロックマンの心強い味方だ。

▼時空探偵DD2・



秘密結社Q

俺ならもっとうまくやる…そんな、悪への憧れ叶えます

8|27 SLG
▶¥5,800
▶ライトスタッフ
▶MC（2ブロック）

必ず最後に悪は勝つ!!

特撮モノのＴＶ番組を見ていて、悪の秘密結社に憧れたことはないかな？　毎回必ず失敗する、その手際の悪さにもどかしさを感じたことは？　このゲームでは、そんなモヤモヤを一気に解消してくれるぞ。プレイヤーは「秘密結社Ｑ」の幹部となり、数々の悪事を働くことになる。これが実に豊富で、様式美ともいえる〝幼稚園バスジャック〟に始まり、キミの胸を熱くさせる作戦がてんこ盛り。しかもプレイの仕方次第では、憎き正義の味方にひと泡吹かせられるのだ。そう、ついに悪が！　美しい勝利を!!　それは、幻ではない…。

しっかりと作られたシステムとシナリオ

〝ＴＶ局アンテナ爆破〟ほか、悪の限りを尽くせる個性的なシナリオが魅力の『秘密結社Ｑ』。その上システムがとてもシンプルなので、誰にでも楽しめるのだ。ＳＬＧが苦手でも安心だぞ。



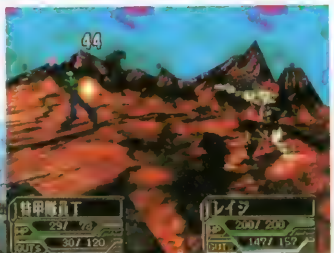
▶美人秘書シャドーローズが、作戦を解説してくれる。



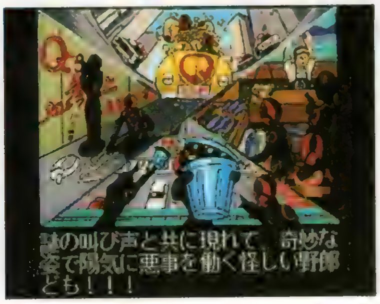
◀シンプルなシステムで気軽に遊べるぞ。

▼順調に作戦行動中の「秘密結社Ｑ」戦闘員の面々。ちゃんと〝普通の人にはすこぶる強いが、ヒーローにはとことん弱い〟ところがリアルに再現されているのだ（笑）。





▲戦闘シーンはポリゴンで構成。大マジメな必殺技から笑いを取る以外何の役にも立たないダメ技まで、豊富に用意されている。写真はハンドガンで攻撃したところ。



◀平和に見えた新東京に、悪の魔の手が忍び寄る！　正義を倒すのは、キミだ！

全日本女子プロレス 女王伝説 ～夢の対抗戦～

有名選手が実名で登場！　最強の座は誰の手に!?

7|23(予) ACT
▶¥5,800
▶ティー・イー・エヌ研究所
▶MC(1ブロック)

夢の対抗戦勃発！

好きなプロレス選手はいっぱいいるけど、所属団体が違うので見たい試合が組まれない…そんな悔しさを感じたことはないかな。でも、このゲームなら大丈夫。現在〝全日本女子プロレス〟で活躍中の選手だけでなく、別の道を歩むかつての同門選手も一堂に会してプレイできるからだ。ヘタをすればこの先一生実現しない(かもしれない)黄金カードだって、キミの手でマッチメイクできるぞ。しかも入場シーンに実写を使用しているから臨場感バツグン。試合中のかけ声だって本人のものだ。もちろん各選手の得意技だって、リアルに再現されているぞ。また対戦モードがあるので、腕を磨いて友だちのレスラーと対決するのも一興だ。

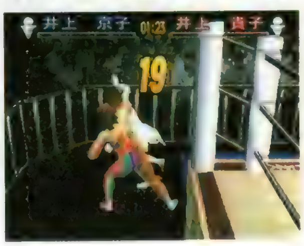




▶相手をつかんでのヒザ蹴り。組み合ってからの選択肢は数多くあり、多彩な攻防を楽しめる。



▲アピールをすると〝気合ゲージ〟が溜まり、いっぱいになると必殺技(アジャなら裏拳!?)が使えるぞ。



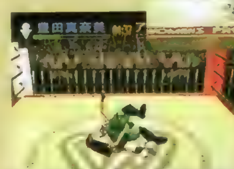
◀おなじみ(?)場外乱闘もばっちり。リングアウト負けに注意しつつ攻めたてよう。

モーションキャプチャーで臨場感満点！

格闘ゲームファンにはおなじみ、〝モーションキャプチャー〟の技術がこのゲームでも使用されている。本物そのままの動きがゲーム上で再現されるのは感動ものだぞ。お気に入りの選手で、華麗に勝利を収めよう！



▶前川の右ハイが炸裂！　ビデオに録画しても充分鑑賞に堪えるリアルさだ。



◀豊田のローリングクレイドル！　相手が虫の息なら、そのままフォールできるぞ。

アバラバーン

8人の若者が、伝説の魔石を求めて旅立つ! 新感覚の3DアクションAVGの登場だ!!

8月（予） AVG
▶¥5,800
▶タカラ
▶対応周辺機器未定

3D空間で展開する冒険格闘活劇

「闘神伝」シリーズの開発スタッフが、新感覚のアクションＡＶＧを生み出した！ すべてを集めれば、何でも願い事が叶うという伝説の魔石を求め、「アスタリカ」という世界を冒険する〝ストーリーモード〟と、〝ストーリーモード〟に登場したキャラを使って対戦格闘が楽しめる〝アーケードモード〟の２つのモードを主軸にゲームが展開。〝ストーリーモード〟でメダルを集めることにより、〝アーケードモード〟で使えるキャラが増えるなど、両モードが密接に関係している点にも注目だ！


▲プレイヤーキャラの１人である〝火のブラッド〟。魅力あふれるキャラが多数登場する！


▲必殺技を駆使して闘う〝アーケードモード〟。迫力の３Ｄバトルが展開！


◀プレイヤーが冒険するダンジョンは8種類以上！ 魔石のある部屋の前では、ボスバトルもあるぞ。


▶ダンジョン内にあるメダルを６枚集めると、アーケードモードで使えるキャラが増えていく。

THE LAST REPORT

ヨーロッパで空前のヒットを飛ばしたAVGが日本に上陸！ 知力とテクで犯人を追いつめろ。

8/6 AVG
▶¥5,800
▶ショウエイシステム
▶MC(3ブロック)

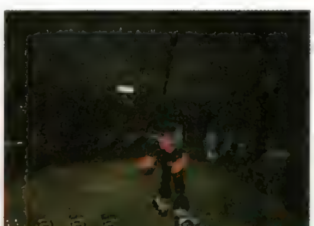
3DACTも楽しめる推理AVG

ヨーロッパのＰＣ市場でヒットを飛ばした、本格推理ＡＶＧの移植作。プレイヤーは、元恋人の殺人容疑をかけられたＴＶリポーター〝ダン〟となり、自らの容疑を晴らすため、そして、元恋人が殺された真相を知るために調査を始めることになる。本作の特徴は、アドベンチャーシーンの間に、３ＤのリアルタイムＡＣＴが盛り込まれているということ。そのバリエーションも、銃撃戦やカーチェイスなどさまざまだ。従来のＡＶＧにはない、スリルを味わうことができるぞ。


▲すべては〝サラ〟からの電話で始まる。このあと、大きな事件に巻き込まれることに…。


◀車や地下鉄を使い街を移動。物語が進むと、行ける場所も増えるぞ。


▶〝見る〟や〝使う〟などのアイコンをクリックして、行動を選択する。


▲この様な３Ｄアクションが展開することも！ キミのテクニックで群らがる敵を排除していこう。

Shake Kids

シェイカーを振って敵をやっつける！ フリフリACTが癖になる、「振りゲー」ここに登場!!

7/16 ACT
▶¥5,800
▶オンデマンド
▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

独特のシェイクACTが楽しい

魔法のシェイカーに敵を吸い込み、シェイクして倒すという愉快でポップなアクションゲーム。気になるストーリーは、世界一のシェイカー職人を夢見る少年・ランディーが、シェイカーを使って悪さを企む「おばば」を倒すために冒険に出るというもの。シェイカーを振るためには、ＬＲボタンを使用。その振り方によって、強力な技を出すこともできるぞ。


◀敵を吸い込んだら、シェイクタイムの始まりだ!!

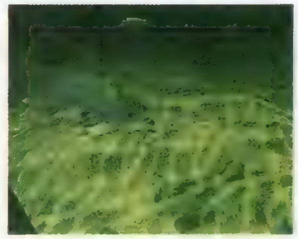
バスランディング

家の中にいても気分はアウトドア！ フルポリゴンで、バスフィッシングの醍醐味を完全再現。

冬予定 SLG
▶価格未定
▶アスキー
▶MC(ブロック数未定)、AC(DS対応)

レクチャー付きで、初心者もOK

琵琶湖や野尻湖など、実在する湖を参考にした架空の湖でバス釣りを体験できる釣りシミュレーションの登場だ。人物や魚、背景にポリゴンを使い、現実さながらの〝リアルさ〟を表現。さらに、レクチャーモードの搭載で、バスフィッシングの基本的な用語から、専門用語まで初心者でもわかるようになっている。バス釣りの入門ソフトとしてもオススメ。


◀これがポリゴン!? リアルな映像がゲームを盛り上げる。

BREEDING STUD 2

夢はダービー制覇！ プレイヤーが馬主となり、馬を育てていく競走馬育成SLGの第2弾。

7/30 SLG
▶¥5,800
▶コナミ
▶MC(8ブロック)

オーナーブリーダーとなり名馬を育てろ

馬のリアルな動きを追求した「ブリーディング スタッド」が帰ってきた！ プレイヤーは、馬を育成する「牧場ステージ」と、調教やレースへの参加を行う「厩舎ステージ」の２つのステージを使いわけて競走馬を育てていくのがゲームの目的。今回の「2」では、育成した馬を種牡馬にして、プレイヤーだけの競走馬が作れるという嬉しい機能も付いている。


◀メモリーカードを使えば、育てた馬同士の対戦も可能。

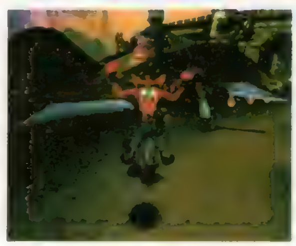
クラッシュ・バンディクー3(仮)

クラッシュがまたまた大暴れ！ 「2」の興奮も冷めやらぬ中、早くも「3」が登場する!!

未定 ACT
▶価格未定
▶SCEI
▶MC(ブロック数未定)

奥スクロールACTの最新作が堂々見参

名実ともにＰＳの顔となった「クラッシュ」シリーズの第３弾が発売決定!! 先月行なわれたＥ３においても、ＳＣＥの目玉ソフトとして話題が集中した本作。まだ正式な発売日などは決定していないが、今回も面白くなること間違いナシ！ 今度はどんな冒険がクラッシュを待っているのか!? はたまた、どんなアクションを見せるのか!? 続報に期待せよ。


◀これが「3」の画面写真。奥スクロールも健在だ!!

▼ アバラバーン・

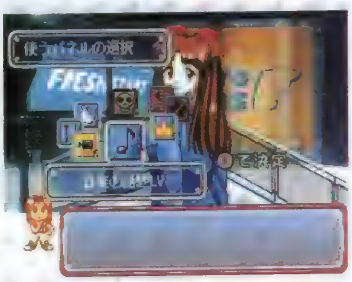
あのこどこのこ

プレイヤー同士の駆け引きから親密なお付き合いまで楽しめる、欲張りな恋愛TBLが登場！

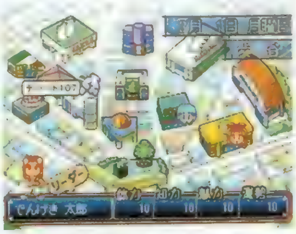
8|6 TBL
▶¥5,800
▶サクセス
▶MC(1ブロック)、MT

本当の恋を探しに出かけよう！

東急東横線沿線の渋谷・横浜・学芸大学などを舞台に、ドラマチックな恋が体験できる恋愛ボードゲーム。映画、ファッションなどの「話題パネル」を駆使して、女の子の好感度アップを目指そう。4人までが参加可能な「パーティモード」では、「お邪魔パネル」でライバルの足を引っ張ったり、ときには協力したりと現実さながらの恋の駆け引きが楽しめる。「ストーリーモード」では、より親密な女の子との交際が可能。半年以内にお目当てのあの子に告白し、恋人関係を目指すのだ！



▲相手に合わせた話題パネルを選んで、好感度を上げよう。女の子によって、好みの話題は違うぞ。



▲渋谷の街を再現したMAPモード。街を回って「話題パネル」を手に入れ、女の子との会話を楽しもう。



◀季節によって女の子は装いを変える。休日は、私服で登場するのだ。



▶複数の女の子と、プレイヤーたちでの集団デートも可能な「パーティモード」が楽しい。

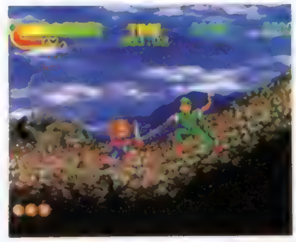
快速天使

手軽に楽しめる爽快ACTが登場。野盗や刺客の妨害をかわし、無事に荷物を届けるのだ！

8|13 ACT
▶¥5,800
▶テクノソレイユ
▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)

邪魔者を排除して、先へ先へと駆け抜けろ!!

魔法と機械が共存する世界で、宅配会社「はづき宅急便」の宅配員として山野を駆け巡る、2D横スクロールACT。個性的な3人の中から使用キャラを選択し、妨害する野党や刺客を蹴散らしながら、目的地を目指そう。随所にボス戦やムービーが挿入され、ストーリーを盛り上げるぞ。自在に飛び回る天使を操作できる、2P協力プレイも楽しいのだ！



◀とにかくスピーディーなゲーム展開。快速感に酔え！

LUCIFERD(ルシファード)

心理学をモチーフとした、一風変わったAVG。このゲームで君の心理傾向が明らかに!?

8|6(予) AVG
▶¥5,800
▶ティー・イー・エヌ研究所
▶MC(1ブロック)、マウス対応

神話世界で自らの心理を探索せよ！

「ルシファード」は、旧約聖書やユダヤ神話などをベースにした神話世界を探索して謎を解いていく、完全独立のオムニバス形式AVG。特筆すべきは著名な心理研究家である浅野八郎氏監修による心理傾向判定。各ストーリーをプレイするたびに、その行動によってプレイヤーの心理傾向を7種類に分類し、その結果を表示してくれるのだ。キミの傾向は？



◀各シナリオのテーマや世界観は、バラエティに富んでいるぞ。

新作ソフトニュース NEWS

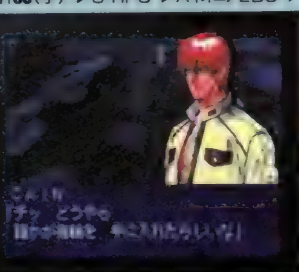
重厚な世界観が魅力のRPGの続編が登場！

今回は、人気RPGの続編を筆頭に、4本の新作を紹介。「バウンティソード・ダブルエッジ」は、前作「～ファースト」のスケールをさらに上回る、期待のS・RPGだ。「祝福の島」を舞台に、12の指輪と神の兵器をめぐる死闘が再び始まるぞ。戦闘は、ヴォイドと呼ばれるロボット兵の登場により、最大12キャラの参加が可能になった。また「タイムアタック」制の導入によって、より緊張感溢れるバトルが楽しめるのだ。次の「にじいろトゥインクル～」は、回転、変色といった新要素を加えた落ちモノPZG。「～es －古の記憶－」は、最大12人の視点で楽しめるザッピングAVG。そして最後に紹介する「パーラーステーション」は、ライバル店の客を奪い倒産させるとステージクリアとなるなど、ストーリー性を重視したパチンコ店経営SLGだ。



バウンティソード・ダブルエッジ

▶7|30(予) ▶S・RPG ▶パイオニアLDC ▶¥5,800



◀ケーンとセラの2人の主人公が織りなす2つのストーリー。2人が指輪を手に入れたとき、物語は始まる。

にじいろトゥインクル～ぐるぐる大作戦～

▶8月(予) ▶PZG ▶アスキー ▶¥5,800



◀新システムにより初心者は偶発的に、上級者は戦略的に連鎖を狙えるのだ。可愛いキャラも魅力的だぞ！

～es －古の記憶－

▶秋予定 ▶AVG ▶ベンチャーソフトウェア ▶¥5,800



◀高画質な2D、3D映像と、臨場感あふれるサウンドがプレイヤーを画面に釘付けにするのだ！

パーラーステーション パチンコ店経営&客争奪シミュレーション

▶8月(予) ▶SLG ▶GMF ▶¥5,800



◀ゲームの進行を手助けしてくれるアドバイザーを誰にするかによって、エンディングやイベントが変化する。

NEXT WAVE?

PSの次を見すえる先取り(?)ページ

緊張感あふれる本格派RCG登場！

「TOCA～」は、「ツーリング カー アクション」という団体の傘下にある耐久レース〝ブリティッシュ ツーリングカー チャンピオンシップ〟をリアルに再現したRCGだ。ゲームでは、タイヤが巻き上げる砂や、クラッシュによるボディの破損（ミラーやボンネットが吹き飛ぶ！）などが、超リアルに再現されていて緊張感あふれるレース展開が楽しめるぞ。また、車のセッティングなどがオートでできるので、誰でも安心してプレイできるのだ。

POINT 1 「TOCA」レースを完全シミュレート!!

ゲームでは、実在の「TOCA」レースに沿ったルールによって、より臨場感あふれるレース展開を体感できるようになっている。また、登場する車も実に細かい部分まで（ボディのロゴなど）リアルに再現されているぞ。



▲実物と見間違うほどリアルに再現された車は必見もの！



POINT 2 「TOCA」チーム&車種名などすべて実名で登場!!

このゲームに登場するチームや車はすべてが実名！　有名なメーカーの人気車種を始めとする憧れの車が何台も用意されているぞ。そして、多数登場する実在のチームが、キミのライバルとなるのだ。



◀自分好みの憧れの車を操作して「TOCA」レースの世界を体感できるのだ。

TOCA TOURING CAR championship



DANGER!

POINT 3 レースの醍醐味はやはりクラッシュシーン！

レースに壮絶なクラッシュシーンはつきもの。このゲームでは、そんな大迫力のシーンをリアルに演出しているぞ！　レース中に障害物やライバルカーに衝突すると、車のフロントガラスが割れたり、ボンネットが吹き飛んだりするのだ。



▲本物さながらの壮絶なクラッシュシーンはまさに必見！



◀破損したパーツがコース上に残るなど、徹底した演出がプレイヤーを引き込む！

今回のネクストは？

今回のネクストウェイヴは、欧州の耐久レースをリアルに再現した本格派RCGの傑作を紹介。これまでのRCGにはない「TOCA～」ならではのシステムや、斬新なアイデアが豊富に盛り込まれた今作の魅力を詳しく紹介していくので、絶対に見逃せないぞ。

TOCA TOURING CAR championship

■発売中　■RCG　■UP STAR　■¥5,800

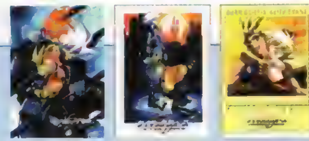
サイキックフォースOVA

LD&VC 収録時間 各45分
全2巻
通販価格：各7140円

◇第1巻初回封入特典◇
LD VIDEO 大貫健一描き下ろしピンナップ スペシャル仕様カード

◇第2巻初回封入特典◇
大貫健一描き下ろし
LD ピンナップ VIDEO ポストカード





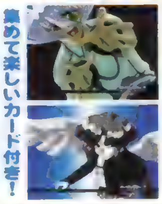
サイキックフォースクリアファイルセット
3種1組 通販価格：1050円



ゴールド1 ゴールド2 ゴールド3
サイキックフォースハイブリッドテレカ
通販価格：各2100円

あのサイクッキーがお手ごろサイズになったぞ！
サイクッキー1998洋風
コンパクトになって新登場
通販価格：420円
OVAのカットをちりばめたカード付き！
集めて楽しいカード付き！（二十七種＋スペシャル一種の全二十八種）





サイキックフォース オリジナルドラマCD

全3巻好評発売中！
文化放送「超機動放送アニゲマスター」にてオンエアしたラジオドラマを収録

◇CAST◇
●関智一 ●津久井教生
●真殿光昭 ●高山みなみ
●氷上恭子 ●緑川光 他

通販価格：各3000円



ドラマCDをお買い上げのお客様には特製ポスターを差し上げます

OVAの感動をカードで！
ハイブリッドカードコレクション
サイキックフォースOVA
1袋10枚入 1箱15袋入
通販価格：5400円



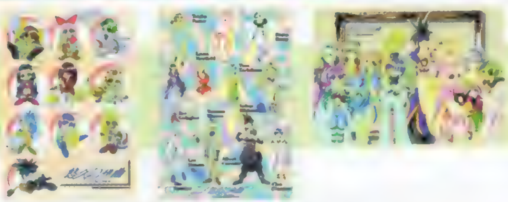
7月発売予定

HEART PHOTO

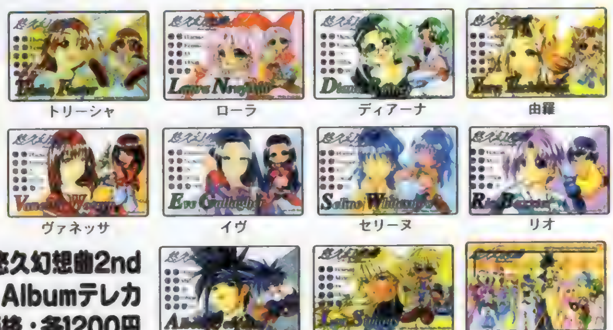


悠久幻想曲2nd Album
ジグソーパズル（B5サイズ）
通販価格：各1050円

悠久幻想曲 2nd Album エターナルメロディ



悠久幻想曲2nd Albumクリアファイルセット
3種1組 通販価格：1050円



トリーシャ ローラ ディアーナ 由羅
ヴァネッサ イヴ セリーヌ リオ
アルベルト ルー 集合

悠久幻想曲2nd Albumテレカ
通販価格：各1200円



エターナルメロディ
ハイブリッドカードコレクション
1袋10枚入 1箱15袋入
通販価格：5850円

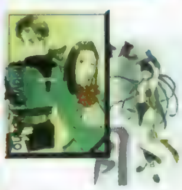
レフィル←
ハイブリッドカードホルドシート
（3穴・4穴式対応 1シートに9枚収納）10枚入 通販価格：380円



エターナルメロディ
オフィシャルカードホルダー
通販価格：1900円

双界儀





双界儀ハイブリッド
カードコレクション
1袋10枚入 1箱15袋入
通販価格：5400円

双界儀クリアファイルセット
3種1組 通販価格：1050円





双界儀テレホンカード
通販価格：1200円

テイルズ オブ デスティニー

テイルズオブデスティニーハイブリッドテレカ 通販価格：各2100円
全9種 カラー：ゴールド・シルバー有
購入の際指定して下さい



スタン チェルシー マリー イメージ スタン2 ルーティー フィリア リオン ウッドロウ

テイルズオブ
デスティニー
クイックファイル
（クリアバインダー）
通販価格：各630円



スタン ルーティー



フィリア リオン ウッドロウ

ブロッコリー通販百科

このページの商品は全て通販可能です。
方法はこのページの下を御覧下さい。

Piaキャロットへようこそ!!2 ナチュラル〜身も心も〜



全カード箔押仕様！人気商品につき残部少です

Piaキャロットへようこそ1&2 第2版
カードコレクションインパクト
1袋10枚入　1箱15袋入
通販価格：7500円



メタル製のカードです！全カードに特製スタンド付

Piaキャロットへようこそ!!2
メタルカードコレクション
1袋1枚入　1箱12袋入
通販価格：8600円

再版の要望多数につき、第4版がでました！
（表示のみ4版に変更。カード構成に変更は無し）



Piaキャロットへようこそ!! 第4版
ハイブリッドカードコレクション
1袋10枚入　1箱15袋入
通販価格：5850円

Piaキャロットへようこそ!!2 第4版
ハイブリッドカードコレクション
1袋10枚入　1箱15袋入
通販価格：5850円

どちらもSP仕様カード付！



Piaキャロットへようこそ!!2 ジグソーパズル
500ピース（38×52cm）
通販価格：2650円



ナチュラル ジグソーパズル
500ピース（38×52cm）
通販価格：2650円



ナチュラル クリアファイルセット
3種1組
通販価格：1050円

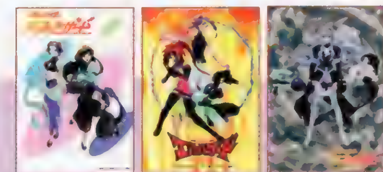
神秘の世界エルハザード



神秘の世界エルハザード
ハイブリッド
カードコレクションPart1
1袋10枚入　1箱15袋入
通販価格：5400円



神秘の世界エルハザード
ハイブリッド
カードコレクションPart2
1袋10枚入　1箱15袋入
通販価格：5400円



神秘の世界エルハザードクリアファイルセット
3種1組　通販価格：1050円



エルハの魅力がぎっしりつまったカード満載！
※左はPart1のカードです

バトルアスリーテス大運動会



大運動会クリアファイルセット
3種1組　通販価格：1050円

ハイブリッドカードコレクションPart2
7月中旬発売予定



大運動会ハイブリッド
カードコレクション
1袋10枚入　1箱15袋入
通販価格：5400円



ポスターパーティーもゲーマーズ各店にて好評稼働中！

アイドル雀士スーチーパイ

アイドル雀士スーチーパイ
ハイブリッド
カードコレクション
1袋10枚入　1箱15袋入
通販価格：5850円

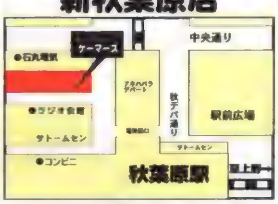


集めて楽しいカードがいっぱい！

ゲームグッズなら何でもお任せ！
ゲーム関連商品専門店
GAMERS

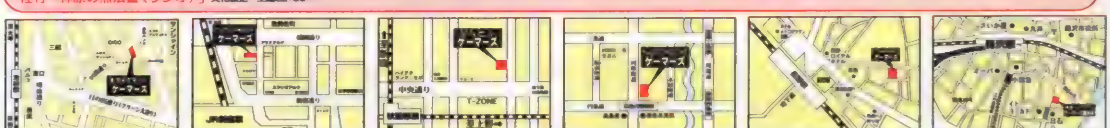
新秋葉原店

※旧秋葉原店はゲーマーズスクエア店に名称変更しました



千代田区外神田1-15-6
ミツウロコビル2F

TV・ラジオCMオンエア中！
「時空転抄ナスカ」テレビ東京系　月曜25:15〜　「鯱沙の覇王ガンダーラ」WOWOW　金曜25:00〜　「アニメコンプレックス」WOWOW　月曜19:00〜　「ヤン Night！」テレビ東京　金曜26:00〜
「超時空要塞マクロス（再放送）」テレビ神奈川　水曜24:10〜　千葉テレビ　木曜24:00〜　テレビ埼玉　月曜24:20〜　テレビ愛知　月曜25:30〜　サンテレビ　金曜25:30〜　KBS京都　金曜23:30〜
「佐竹・林原の無法塾（ラジオ）」文化放送　土曜22:30〜



池袋店 OPEN／11:00〜21:00 TEL／03-3985-3232
豊島区東池袋1-28-7東池袋大栄ビル3F

新宿店 OPEN／11:00〜21:00 TEL／03-3225-5996
新宿区新宿3丁目23-14SHAビル ゲームセンターMORE5F

ゲーマーズスクエア店 OPEN／11:00〜20:00（日・祭11:00〜19:00） TEL／03-3252-9600
千代田区外神田3-15-5 MNビル

京都店 OPEN／10:00〜23:30 TEL／075-255-1770
京都市中京区河原町通蛸薬師上ル下大阪町354番地 ナムコワンダータワー6F

長野店 OPEN／11:00〜20:00 TEL／026-266-7626
長野県長野市南千歳1-3-6 KS SQUARE 2F（タワーレコード下）

藤沢店 OPEN／11:00〜21:00 TEL／0466-26-1400（代）
神奈川県藤沢市鵠沼東1-2 東急プラザB1サンパティーク内

この広告ページの商品は全て通販が出来ます。通販カタログもございますのでご希望の方は90円切手同封の上、カタログ希望と明記して下記の通販係まで
通販をご希望の方は、商品の通販価格の合計+送料300円（商品がいくつでも）分の郵便局の為替、宛名カード、希望商品名（種別・色種のあるものはお忘れなく記入して下さい。記入もれの場合商品の発送が遅れる場合がございます。）を明記した紙を同封の上、「〒178-8691東京都大泉郵便局私書箱6号　ブロッコリーDP6.24係」までお送り下さい。

ホームページURLhttp://www.broccoli.co.jp　E-mailアドレスsupport@broccoli.co.jp

※カードコレクションの通販での購入は1箱単位です。
※このカタログの有効期限は1998年8月23日です。



最強の研究所設立!!
ERP
プロのデジタル・クリエイティブ集団「フューチャー・パイレーツ」と産学共同プロジェクト「ERP "Entertainment Research Park"」を設立！ 所長はフューチャー・パイレーツ代表の高城剛。実際に発売されるゲームを作り、ゲームビジネスの現場を体験する、全く新しいかたちのカリキュラム。これで君も憧れのゲーム業界で活躍できる!!
絶対プロになるキャンペーン
待望のスタート！
大好評放送中！！
「ERP」の学生プロジェクトチームがオープニングCG制作を担当！ クリエーターのすべてがわかる、クリエーターのための情報ドキュメンタリー番組「クリエーターズ・エレメンツ」テレビ東京にて毎週水曜日深夜2時55分から大好評放送中！
必見!!
絶対プロになるしくみ
去年までの我が校
オリジナルカリキュラム
卒業
実績のないままプロの現場へ
●オリジナル・カリキュラムで基本はバッチリ!! だけど、これだけではまだプロとはいえません。
今年からこうなる!!
これが絶対プロになる新システム!!
オリジナルカリキュラム
ERP
ERP GAME
ERP RECORDS
ERP VISUAL
ERP CREATIVE
プロの現場へ派遣
作品が一般発売
就職推薦
一流のクリエーターが講師で参加
プロの仕事を体験してから卒業
即プロとして活躍！
●「ERP GAME」の授業は「課題」ではなく「実践」です。実際に発売されるプレイステーションのゲームや期待される次世代マシンの企画から開発に携わります。さらに発売されるゲームの宣伝や店頭プロモーション計画までも立案する、限りなくプロの現場に近い学習の場です。
東京都認可の専修学校
東京デザイナー学院
専攻コース▶ゲームクリエーター 他
東京都認可の専修学校
東京ビジュアルアーツ
0120-64-6006
専攻コース▶ゲームデザイナー 他
東京都認可の専修学校
東京ネットウエイブ
フリーダイヤル 0120-65-6226
専攻コース▶ゲームビジネス,CD-ROMビジネス 他
大阪デザイナー専門学校
ビジュアルアーツ専門学校 大阪
東京デザイナー学院名古屋校
名古屋ビジュアルアーツ
九州デザイナー学院
九州ビジュアルアーツ
札幌デザイナー学院


学費には、低利・無担保・やさしい審査の「国の教育ローン」をどうぞ！
お問い合わせ 03-3379-3630 （YAG内のローン係）
(社)日本映画テレビ技術協会員、(財)日本視聴覚教育協会員、(社)日本漫画家協会員、日本映画録音協会員、日本映画照明協会員、日本映画撮影監督協会員
学校法人 大矢学園グループ
認定CG教育校 （CG-ARTS協会認定）
YAG
代々木アニメーション学院
平成11年4月生募集中
良くて安いメディア芸術教育
入学案内書無料
体験入学・説明会無料開催
大阪校
名古屋校
福岡校
10周年
65万円入学
しかも
祝金 15万円を贈呈
さらに
2年次は40万円で進級できます
見学随時
事前にTELを
年間学費65万円でご入学できます。
入学祝金贈呈
おかげさまで名古屋校・福岡校も10才をむかえました。あわせて大阪校は満10年。
この三校の設置学科へは
65万円でご入学できます。
さらに今ご出願になると祝金15万円がYAG育英会より贈られます。
を超える超大作」
ゴンゲーラ
©1998 ビックウエスト
TV放映開始
WOWOW放映中（無料放送時間帯：毎週金曜日 深夜1:00～
本学院の全学科のノウハウを結集
Presents
設置学科
アニメ・映像学部
アニメーター科（2年）
デジタルペイント・アーティスト科（2年）
アニメ監督コース科（2年）
背景美術監督コース科（2年）
アニメAVオペレーター科（2年）
アニメ音響監督コース科（2年）
SFX特撮科（2年）
SFX監督コース科（2年）
ビデオ・ジャーナリスト科（2年）
出版学部
マンガ・コミックプロ養成科（2年）
エンターテインメント・ノベルズ科（2年）
ビジュアル・イラスト科（2年）
ヒットメイク・プロデューサー科（1年）
CG学部
CGアニメ・ゲーム科（2年）
マルチメディア・クリエイター科（1年）
ゲーム・デザイナー科（2年）
モーションキャプチャー・デザイナー科（2年）
ゲームサウンド・ディレクター科（1年）
デジタル映像エキスパート科（2年）
声優タレント科（1年）
ミュージカル舞台・演劇科（2年）
ミュージック・アーティスト科（2年）
ライト照明デザイナー科（2年）
メディア芸術総合学科（3年）
マズ見て聞く、それからでも遅くない
無料 1日体験入学（各YAG校で）と学院説明会（全国主要都市）あり、希望の方は下記へ
ハガキでのお申し込み
①住所②氏名（フリガナ）③TEL④年齢⑤学年（職業）⑥希望学科（ある場合）⑦「案内書」あるいは「体験」か「説明会」又は「キャリスマップ」と明記して下記住所へ。
〒151-0053 東京都渋谷区代々木1-20-3-DP-6 代々木アニメーション学院
TEL・FAXでのお申し込み
フリーダイヤル 0120-310-042（才能を世に）
FAX 0120-310-595（才能すごくいい）
URL http://www.jki.co.jp/YAG/ E-Mail yag_info@po.infosphere.or.jp
ビシャリ
キャリスマップ
CARISMAP
無料
未来が見える、公認資格が自然にとれるカリキュラム
24時間、無料で医療健康相談！
特待生12万円
特育生36万円
支給！
東京校
原宿校
ひがし校
大阪校
名古屋校
福岡校
仙台校
札幌校
広島校
大宮校
沖縄校
無料オーディション（全国開催決定）
新人声優・才能発見!!
東京・大阪・福岡 開催決定！
デビュー・プロダクション所属99%（ ）の代アニが
参加料・デビュー費用は一切無料でプロの最前線へ。
お申し込みは下記へ
〒150-0001 東京都渋谷区神宮前1-19-8-DP-6 代々木アニメーション学院
☎(03)3470-1105 原宿声優スタジオ

電撃 NEWS STATION

6月26日

今回は発表会が多数アリのニュース。気になるソフトはあるかな?

RELEASE 発表会

あの『バイオ』の新タイトルが発表!?

『バイオハザード』シリーズ戦略発表会



△とにかく震えまくるらしく「対応ではなく徹底対応」らしい。

◀「バイオ」本来の「ドキッ」とする驚きと恐怖は、確実に倍増している。

『1』『2』ともにデュアルショックに対応! 恐怖も倍増!?

6月8日、東京・新宿住友ビルにて、カプコンが「バイオハザード」シリーズの戦略発表会を行った。さまざまな発表が行われたが、メインは「1」と「2」のデュアルショック対応版が8月6日に発売されるということ。もちろんただ対応するというだけでなく、かなり大胆な変更も加えられる予定だぞ(下の表参照)。また、カプコン発表会恒例(?)岡本吉起氏の爆弾発言コーナーもあったのだが、噂されていた「3」の発表はなかった。



◀『1』『2』の内容から、現在開発中のものが見えると発言。



▶質疑応答コーナーでは、「岡本氏発言禁止」の厳命が下る一幕も!?

さらにリアルに!

大阪・エキスポランドに、7月18日から1年間「バイオハザード ナイトメア」というアトラクションが開設される。入館料¥800で「バイオ」の恐怖が現実に体験できるぞ。「世界一コワイお化け屋敷」をめざしたという本格派なのだ。

DS対応バージョンの主な特長

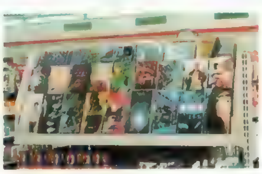
バイオハザード ディレクターズカット デュアルショックVer. ■8月6日発売 ■¥4800	■DS徹底対応 ■「COMPLETE DISC」同梱 スペシャル・データ収録/シリーズのウラワザや隠し要素を実現するセーブデータ ■音楽・音響の差し替え 現代音楽の俊英・佐村河内守氏を起用
バイオハザード2 デュアルショックVer. ■8月6日発売 ■¥6800	■DS徹底対応 ■新モード搭載 「ROOKIE」モード/強力な武器を最初から持っている 「U.S.A. Version」モード/海外版「RESIDENT EVIL」同等の高難度 「EXTREME BATTLE」モード/新隠し要素。 詳細は未公開

GOODS 新発売

音楽CDにつづいてビデオも発売!

VC「もののけ姫」 ―発売中―

ゲームやCDといっしょにビデオもコンビニで買えるぞ!



▲音楽の専用棚ができたのもつい最近。将来はビデオの棚もできるだろうか?



あの「もののけ姫」がついに家庭で楽しめる!

ゲームソフトがコンビニで買えるのは今や常識。最近では音楽CDも売っていて、もっと便利になっているよね。さらにデジキューブは全国の提携コンビニエンスストアにおいて、映像ソフトの販売も開始したのだ。気になるタイトル第1弾は、昨年夏に劇場公開されて記録的なヒットを飛ばした、スタジオジブリの長編アニメ「もののけ姫」。ゲームやCDで培ったノウハウで、効率よい販売供給を計るとともに、異なるジャンルを揃える相乗効果で、店頭ラインナップをより魅力的にする狙いなのだ。発売日にはコンビニに急ごう!

ジブリがいっぱいCOLLECTION「もののけ姫」
▶発売中 ▶¥4,500(税別)
▶ブエナ・ビスタ・ホームエンターテイメント

MUSIC 音楽CD

注目タイトルの音楽CDが発売中

個人教授ドラマCD ―発売中―

かわいい女子校生たちの魅力満載なドラマCDがリリース!



この春発売されたばかりの人気恋愛&育成SLG「個人教授」のドラマCDが早くも発売されたぞ。ゲーム中のヒロインたちのサイドストーリーを綴ったドラマ3話のほかに、登場キャラ「遥」と「ちひろ」のクイズショー、「松田先輩」の人生相談コーナー、そして最後には出演した声優さんたちの楽しいトークコーナーなど、盛りだくさんの内容が収録されているのだ。キャストには主人公役の松野大器のほか、藤野かほる・吉田古奈美・ならはしみき・久川綾といった豪華声優を起用。本編と合わせて彼女たちの魅力を存分に楽しもう。

個人教授ドラマCD
▶発売中 ▶¥2,500(税別)
▶日本クラウン

CAMPAIGN キャンペーン

キミの愛車を自慢しよう!!

『爆走デコトラ伝説』オリジナルペイントコンテスト

キミだけのペイントを作成して豪華賞品をゲットしよう!



男の夢とロマンに彩られたＲＣＧ「爆走デコトラ伝説～男一匹夢街道～」(ヒューマン)。その発売を記念して、本作のペイントツールで描いたトラックの、デザインの出来を競うオリジナルペイントコンテストが開催されるぞ。最優秀作品には10万円の賞金に加えて、豪華デコトラ模型を贈呈。優秀（２名）・佳作（10名）作品にも賞金と副賞が用意されているぞ。表彰式は秋のゲームショウのヒューマンブースにて盛大に行われる予定なのだ。キミも応募して栄冠を勝ち取ろう！



◀最優秀賞受賞者に送られる模型は、電飾付きの超豪華バージョンなのだ（協力：㈱青島文化教材社）!!

応募の心得！

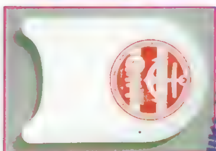
ペイントツールで描いたオリジナルデザインを録画したＶＨＳテープか、データがセーブしてあるメモリーカードを、〒101-8305 ㈱メディアワークスＤＰＳ編集部「爆走デコトラ伝説・オリジナルペイントコンテスト」係まで送ろう。テープ応募の人もデータをセーブしたメモリーカードは大切に保存しておこう。しめ切りは８月末日の消印有効だ。もちろんキミの住所・氏名・年齢・電話番号も忘れずに明記してね。（欄外も参照のこと）

CAMPAIGN キャンペーン

シークレットナンバーを集めて当てよう!

『チョロＱマリン』船Ｑキャンペーン

豪華賞品がガンガン当たる





▲イカしたキャプテン帽にＱボード。これはもう手に入れるしか！

タカラさん好評のキャンペーンだ！

シリーズの最新作「チョロＱマリン・Ｑボート」の発売を記念して、オリジナルグッズが当たる「センキュー・キャンペーン」が実施されているぞ。２つのシークレットナンバーを入手して以下の要領で送ると、キャプテン帽・セーラー帽・波乗りＱボード・ＱボートＴシャツ・Ｑボートバンダナの中から１つが抽選で計1009名様に当たるのだ。まずはゲームを極めよう！

応募の条件

①ゲームに登場する艦船140隻＋αすべてを集める
②すべてのミッションをＡランクでクリア

以上の条件を満たしたときに表示される「２つのシークレットナンバー」を官製ハガキに記入して、ゲームの「背ラベルのバーコード」を切り取って貼り、住所・氏名・年齢・性別・電話番号・希望商品名・ご意見／感想などを明記して、欄外の宛先まで送ろう。キャンペーン期間は７月１日から９月30日（当日消印有効）までだ。

GOODS 新商品

しのらー必携のアイテムが登場！

アクセサリーマシーンしのらリズム―7月18日―



▲バイオリズム診断や各種の占いやゲームが満載で見ばえもキュート。

篠原ともえの携帯ゲームが登場！

大人気の携帯ミニゲームに、"篠原ともえ"を起用した「アクセサリーマシーン しのらリズム」が登場するぞ。かわいいデザインや楽しい占いも満載で、シノハラがいつでも楽しませてくれるのだ！

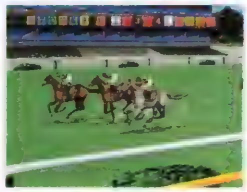
アクセサリーマシーン しのらリズム
▶7月18日 ▶¥2,480(税別)
▶T&Eソフト

RELEASE 発表会

バンダイから"馬ゲー"がリリース！

バンダイ新作発表会

騎手、調教師、競走馬はすべて実名！ 完全リアル志向。



▲レースシーンはＴＶ中継さながらのアングル、迫力で展開する。

ミリオンクラシック
▶9月予定 ▶¥5,800(税別)
▶バンダイ

６月８日、都内のホテルでバンダイの新作ＰＳソフト「ミリオンクラシック」の制作発表会が行われた。この「ミリオンクラシック」は登場する騎手、調教師、競走馬はすべて実名、配合にはＤＮＡ理論が応用されるなど、完全リアル志向の競走馬育成ＳＬＧなのだ。それを反映してか、当日は司会進行に競馬実況中継でおなじみの杉本清アナ、ゲストに吉田豊騎手、橋本広喜騎手、柴田政人調教師、大久保洋吉調教師など、有名騎手、調教師が招かれていたぞ。バンダイ初の競走馬育成ＳＬＧとなる本作だが、育成部分の実力は「オスっちメスっち」で実証済み。９月の発売が待ち遠しいね。

MUSIC 音楽CD

菅原祥子 川口雅代 がつづけてアルバムをリリース！

菅原祥子「Sati's-faction」、川口雅代「masshy@love.net」

『ときめき』で人気の２人がアルバムをリリースしたぞ！



菅原祥子のこの一枚◀◀◀◀◀

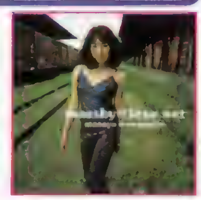
「ときめきメモリアル」の虹野沙希役として大人気の声優・菅原祥子さんの初のベストアルバムが発売されたぞ。虹野沙希のイメージソングを中心に、彼女自身の作詞による２曲を含む全14曲を収録。"菅原祥子"がまるごと詰まった、ファン待望の一枚なのだ。

祥子さんからのコメント♥

今回のアルバムは、自然に体が動いてリズムをとってしまう、そんな楽しいベストアルバムです。今までに歌ってきた曲も、アレンジが加えられているので、原曲との違いを比べてみて下さいね。このアルバムで私の「生き方」「心の流れ」を感じてもらえると嬉しいです。

Sati's-faction
▶発売中 ▶¥3,059
▶コナミ／キングレコード

川口雅代のこの一枚！▶▶▶▶▶▶▶



こちらも「ときめき」の個性的な片桐彩子役でブレイクした人気声優・川口雅代さんのベストアルバム。片桐彩子のキャラクターソングを中心に、シンガーとしての川口さんの魅力を満載した一枚なのだ。初回特典はキレイで嬉しいピクチャーＣＤ仕様だぞ。「彩～」の発売後もまだまだお楽しみはいっぱいだね！

masshy@love.net
▶７月３日
▶¥3,059（税込）
▶コナミ／キングレコード



◀◀◀◀◀◀◀◀◀ 2枚とも買いだね♥ …でもビートマニアのCDもリリースだ！

登場以来、ゲームセンターを長蛇の列で賑わせている新感覚DJ体験ゲーム「beatmania 2 nd MIX」のオリジナル・ゲーム・サントラがついに登場! 攻略には曲の暗記が必須なので、まさにプレイヤーにとっては強力な援軍の到来だ。人気ＤＪヒロシ・ワタナベ氏によるスペシャルリミックスも必聴だぞ！

beatmania 2nd MIX complete
▶発売中 ▶¥2,243(税込)
▶コナミ／キングレコード

「デコトラ」キャンペーンの注意事項：メモリーカードで応募する際は返信用封筒(90円切手貼付)を同封して下さい。また、VHSテープでの応募については、テープは返却されません。
「船Ｑ」キャンペーンの応募先：〒125-8503 東京都葛飾区青戸4-19-16 ㈱タカラ ＣＳ事業部「Ｑボート センキューキャンペーン」係まで

BOOK 本

ギャルゲー・声優ならばこの一冊！

ギャルゲー♥声優快体新書　―発売中―

ギャルゲーや声優について深～く考察した必読書だぞ！



本書は作品からヒロイン、声優、コスプレまでを立体的に研究した日本初の解体書。ゲームヒロインや声優の紹介に留まらず、関連グッズやメーカーの話まで、これでもか！といった情報量でキミに迫るのだ。とにかく"ギャルゲー"に関連する全ての要素が詰まっているぞ。この道にハマった熱い男たちの、熱い文章が読める貴重な１冊。興味のある人はぜひ読んでみよう。（発売元：二見書房）

5名様にプレゼントします。

この本を抽選で５名様にプレゼントするぞ。欲しい人はハガキに住所・氏名・年齢・電話番号を明記して、〒101―8305 ㈱メディアワークス DPS編集部「ギャルゲー大好き♥」係まで送ろう。しめ切りは７月９日の消印有効だ。（当選者の発表は本の発送をもってかえさせて頂きます）

GOODS 新商品

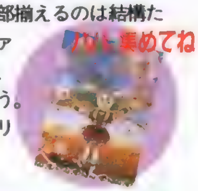
『プリメ』ファンなら即コンプリート！

『プリンセスメーカー ゆめみる妖精』トレーディングカード　―7月予定―

かわいい娘との思い出が甦る、待望の『プリメ』トレカが登場！



根強い人気を誇る「プリンセスメーカー」シリーズの最新作、「～ゆめみる妖精」がトレーディングカードになるぞ。PS版の原画を取り込んだクオリティ高いイラストの数々が、全144種類のカードで再現されているのだ。その出来の良さは写真を見てもらえば一目瞭然。従来のトレカファンだけでなく、イラストレーター赤井孝美氏のファンから、ゲームにハマったというキミまで満足できる完成度なのだ。かわいい娘を全部揃えるのは結構たいへん。でも、ファンならばどーんと、箱単位で購入しよう。目指せフルコンプリートだ!!



「プリンセスメーカー ゆめみる妖精」トレーディングカード
▶７月予定　▶ソフマップ／アマダ
▶¥300（税込、１パック）

GOODS 新商品

東芝EMIから期待のPCソフトが登場！

『STOLEN SONG』ほか



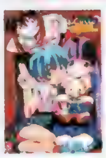
▲手軽にギタリスト気分が味わえるぞ。とにかく一度は試せ！

STOLEN SONG for Win95
▶７月８日
▶¥6,800（税別）
▶東芝EMI
（メモリ16MB・HDの空き容量10MBが必要）

PSで人気の２作品がPCにも進出！

独創的なシステムとギタリスト・布袋寅泰のカリスマで人気のPSソフト「STOLEN SONG」のWin95への移植が決定！ 君は布袋にあこがれるギターキッズとなって、Vピックでリズムを刻んで演奏するのだ。PC版には専用Vピックも同梱されていて、インターネットを利用したコンテストも開かれる予定だぞ。今度も熱いのだ！

ずっといっしょのアクセサリー集も♥



同じくPSで人気の恋愛SLG「ずっといっしょ」のアクセサリー集も、発売中だ（Win95&Mac）。ゲーム中のムービーやイベントイラストを始め、スクリーンセイバーや着せ替えゲームまで収録。価格は¥3,800（税別）だ。

EVENT イベント

読者が選ぶ、ゲームの大賞だ!!

第3回日本ゲーム・オブ・ザ・イヤー

グランプリはキミの手で選べ！　毎年恒例の投票がスタート。



▲200万本タイトル「グランツーリスモ」ももちろんノミネート。ほかにも大作・秀作がノミネートされているぞ。

本誌や「G's」「SEGA」など、電撃他誌も参加して、ゲーム専門誌15誌の協力で行われる、読者の読者によるベストタイトルの選考会「日本ゲーム・オブ・ザ・イヤー」が今年も開催されるぞ。第３回の今年も、97年４月１日～98年３月31日に発売されたソフトのうち、120タイトルがノミネートされ、読者の純粋な投票によりグランプリや部門別の特別賞が決定されるのだ。詳細は本誌P.210～に掲載されているので、そちらを見て欲しい。そして自分が「これだ！」と思ったソフト作品を選んで投票しよう。投票期間は来月の７月21日まで（消印有効）。応募者には「DVD」や「MDプレイヤー」など、豪華賞品が当たるチャンスもあるぞ!!

RELEASE 発表会

データイーストの新作発表会、最も話題になったタイトルは…？

データイースト新作発表会「との！殿中でござる！ '98夏の陣」開催

今後リリースされる新作タイトルがズラリ勢ぞろい！　１つ非常に気になるソフトも……



６月19日、東京・新宿の新宿東宝会館にて、データイーストの新作タイトル制作発表会が開かれた。「神宮寺三郎シリーズ10周年」のイベントもかねて行われた今会場で、発表された制作開始タイトルは３つ（誌面で発表できるもののみ）。「探偵神宮寺三郎７」「マジカルドロップファミリー」「慟哭２」がそれだ。「神宮寺～」は４月に発売されたばかりのAVGシリーズ。「マジドロ～」はファンも多いPZG。そして「慟哭２」はSSで好評のAVGの続編だ。いずれも発売日はおろか、対応ハードすら未定の状態での発表だったため、「PSで出る」とは限らないが、注目度の高いタイトルばかりなので、今後の正式発表を見守りたい。それに、PSの編集者も招待されたっていうことは……。



▲▶写真は前作（PS版）のもの。今回の発表では画面の公開はなかっただけに、今後の正式発表が待ち遠しい、といったところだ。

さらに気になるこのソフトが…



発表タイトル一覧

●探偵神宮寺三郎７	発売日・価格・対応ハード未定
●マジカルドロップファミリー	発売日・価格・対応ハード未定
●慟哭２	発売日・価格・対応ハード未定

※全てタイトルも仮称。ほかにタイトル公開不可の２タイトルが発表された。これらの詳細発表は「ゲームショウ'98・秋」での可能性が非常に高いことを付け加えておこう。



美少女&キャラクター満載のゲーム・ビジュアル情報誌!
電撃G'sマガジン
ジーズ
DENGEKI G's MAGAZINE
8月号
6月30日発売
特別定価680円(税込)
ウワサの美少女満載!!
新作
ときめきの放課後 PS
〜ねっ★クイズしよ♥〜
関連グッズ紹介
G'sミュージアム〜トレーディングカード編〜
ファンページ
ときメモ探偵団
大予想企画
ヒロインは誰だ!?
ドラマシリーズ Vol.3
25P 大ボリュームでお届け!!
大特集 ときめきメモリアル
特集
お嬢様特急 PS SS
新作
星の丘学園物語 学園祭 PS
センチメンタルジャーニー PS
トゥルーラブストーリー2 PS
リトルラバーズ PS
© 1994 1998 KONAMI ALL RIGHT RESERVED. © Seven Bright・あかほりさとる事務所・メディアワークス
発行●メディアワークス 発売●主婦の友社
お問い合せ▶03·5280·7550(主婦の友社特販部)
メディアワークスのホームページ⇒http://www.mediaworks.co.jp/

第3回 日本ゲーム・オブ・
あなたが選ぶベスト・タイトル!

実施要項

「Japan Game of the Year '98」は、夢と感動を与えるソフトウェアの質的向上を促し、その社会的地位の向上を図り、わが国のエンターテインメント・ソフトウェアの健全な育成と業界の発展促進を目的としています。＊家庭用ゲーム機以外のハード、パソコンのみを対象に発売されているソフト、および業務用ゲーム機のみで稼働しているソフトは対象外といたします。

●賞

■グランプリ

1タイトル（読者投票1位の作品）：トロフィー／賞状

■準グランプリ

1タイトル（読者投票2位の作品）：トロフィー／賞状

●特別賞3賞

■フレッシュ賞

1タイトル（新しいユニークな試みを行っている作品）：トロフィー／賞状

■ビジュアル賞

1タイトル（映像的に優れた作品）：トロフィー／賞状

■サウンド賞

1タイトル（音響・音楽的に優れた作品）：トロフィー／賞状

●ノミネート作品

1997年4月1日から1998年3月31日に日本国内で発売された家庭用ゲーム、エンターテインメント・ソフトウェアを対象に、参加各雑誌の読者人気データ上位の作品を選び、さらに各誌編集部の推薦によるものを加えた計120タイトルをノミネート作品としています。

●投票方法

左下の投票用紙を切り取って、ノミネート作品の中から(1)何回もプレイするほど気に入った作品をグランプリ候補として2作品 (2)新鮮だった作品をフレッシュ賞として1作品 (3)画面がリアルできれいだった作品をビジュアル賞として1作品 (4)効果音、声、音楽が感動的だったという作品をサウンド賞として1作品 を選び作品番号、希望商品番号を記入、必ず裏面全面にノリをつけて官製ハガキに貼り、郵便番号、住所、氏名、年齢、性別、職業、電話番号を明記して投函してください。

■投票期間・選考方法

1998年6月16日～7月21日(当日消印有効) 選考方法は読者投票による各作品の得票数を厳正に集計し、その結果を各賞受賞作品の選考基準といたします。

■発表

1998年9月発売の参加各誌誌上にて発表いたします。

■あて先

〒151-8691 東京都代々木郵便局私書箱38号
「日本ゲーム・オブ・ザ・イヤー」事務局

ノミネート作品

1	アークザラッド モンスターゲームWithカジノゲーム	SCEI	PS
2	ああっ女神さまっ	NEC HE	FX
3	ARMORED CORE	フロム・ソフトウェア	PS
4	アザーライフ アザードリームス	コナミ	PS
5	AZEL -パンツァードラグーンRPG-	セガ・エンタープライゼス	SS
6	アンジェリーク Special2	光栄	SS/PS
7	EVE The Lost One	イマディオ	SS
8	ウィザードリィ リルガミンサーガ	ローカス/ソリトンソフトウェア	PS
9	エースコンバット2	ナムコ	PS
10	エーベルージュ	タカラ	PS/SS
11	X-MEN VS. STREET FIGHTER	カプコン	SS
12	下級生	エルフ	SS
13	風のクロノア door to phantomile	ナムコ	PS
14	CULDCEPT	大宮ソフト	SS
15	がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり～	コナミ	N64
16	がんばれ森川君2号	SCEI	PS
17	機動戦艦ナデシコ ~やっぱり最後は『愛が勝つ』?~	セガ・エンタープライゼス	SS
18	機動戦士Zガンダム	バンダイ	PS
19	ギャロップレーサー2	テクモ	PS
20	銀河お嬢様伝説ユナ3 ~LIGHTNING ANGEL~	ハドソン	SS
21	QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡	カプコン	PS/SS
22	クライム・クラッカーズ2	SCEI	PS
23	クラッシュ・バンディクー2 ~コルテックスの逆襲~	SCEI	PS
24	グラディウス外伝	コナミ	PS
25	グランツーリスモ	SCEI	PS
26	グランディア	ゲーム アーツ/ESP	SS
27	ゲームで発見!! たまごっち	バンダイ	GB
28	幻世虚構・精霊機導弾	SCEI	PS
29	この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO	エルフ	SS
30	攻殻機動隊 ~GHOST IN THE SHELL~	SCEI	PS
31	コマンド&コンカー	セガ・エンタープライゼス	SS
32	サガ フロンティア	スクウェア	PS
33	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	SS
34	Jリーグ 実況ウイニングイレブン3	コナミ	PS
35	Jリーグプロサッカークラブをつくろう！2	セガ・エンタープライゼス	SS
36	時空戦士テュロック	アクレイムジャパン	N64
37	実況パワフルプロ野球5	コナミ	N64
38	実況ワールドサッカー3	コナミ	N64
39	シムシティ2000	イマジニア	N64
40	シルエットミラージュ	トレジャー	SS

投票用紙

グランプリ(2作品)	
フレッシュ賞（1作品）	
ビジュアル賞（1作品）	
サウンド賞（1作品）	
希望商品番号	

1



2



3





4

■プレゼント

＊実際の商品とは多少異なることがあります。

1パナソニック　液晶付きDVDプレイヤー　2名様
室内でも屋外でも使えるワイド液晶モニター付ポータブルタイプ

2カシオ　デジタルカメラ&プリンター・セット　3名様
オリジナル・シールが簡単にできるカメラとプリンターのセット

3シャープ　ポータブルMDプレイヤー　18名様
スリムなポケットサイズ、長時間再生可能な使いやすさ

4おもちゃ券（2万円分）　20名様
ゲーム機からソフトまで、お好きなものを2万円分買える

●Japan Game of the Year 特製 プレミアム・テレホンカード

抽選にもれた方の中から、さらに抽選で1000名様に差し上げます。

・ザ・イヤー

'97年4月1日～'98年3月31日発売ソフト

『Japan Game of the Year』は、ゲーム専門雑誌15誌の協力により、みなさんの声をゲームの世界に反映させるために制定されました。グランプリをはじめとする各賞は、純粋に読者のみなさんからの投票により選出されます。実施要綱をよく読んで、ふるってご参加ください。なお、投票してくださった方のなかから、抽選で下記のような豪華商品を差し上げます。

＊ノミネート一覧はノミネート番号、作品名（五十音順）、メーカー名、機種名の順になっています。＊2機種で発売されているタイトルのうち、ノミネート選考委員会の厳正なる協議により、ゲーム性に大きな差がないと判断された作品は、原則として一つの作品として扱わせていただきます。＊PS＝プレイステーション、SS＝セガサターン [illegible]

41	新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド	セガ・エンタープライゼス	SS
42	新日本プロレスリング 闘魂烈伝3	トミー	PS
43	スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♡ナイトメア	ジャレコ	SS
44	スーパービーダマン ファイティングフェニックス	ハドソン	GB
45	スーパーロボット大戦F	バンプレスト	SS
46	スターフォックス 64	任天堂	N64
47	ずっといっしょ	東芝EMI	PS
48	スパークリングフェザー	NEC HE	FX
49	スペクトラルフォース	アイディアファクトリー	PS
50	スレイヤーズろいやる	角川書店/ESP	SS
51	ゼノギアス	スクウェア	PS
52	ZERO DIVIDE2	ズーム	PS
53	仙窟活龍大戦カオスシード	ネバーランド・カンパニー	SS
54	センチメンタルグラフティ	NECインターチャネル	SS
55	全日本プロレス FEATURING VIRTUA	セガ・エンタープライゼス	SS
56	ダービースタリオン	アスキー	PS
57	タクティクス オウガ	アートディンク	PS
58	チョコボの不思議なダンジョン	スクウェア	PS
59	チョロQ3	タカラ	PS
60	ディディーコング レーシング	任天堂	N64
61	テイルズ オブ デスティニー	ナムコ	PS
62	DESIRE	イマディオ	SS
63	鉄拳3	ナムコ	PS
64	DEAD OR ALIVE	テクモ	SS
65	デビルサマナー ソウルハッカーズ	アトラス	SS
66	テン・エイティ スノーボーディング	任天堂	N64
67	電車でGO！	タイトー	PS
68	トゥームレイダー2	ビクター/ビクター ソフト	PS
69	同級生2	NECインターチャネル	SS
70	慟哭 そして…	データイースト	SS
71	トゥルー・ラブストーリー ~Remember My Heart~	アスキー	PS
72	ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1 ~虹色の青春~	コナミ	PS/SS
73	ときめきメモリアルドラマシリーズVol.2 ~彩のラブソング~	コナミ	PS/SS
74	TOBAL 2	スクウェア	PS
75	セツ風の島物語	エニックス	SS
76	Neo ATLAS	アートディンク	PS
77	ネクストキング 恋の千年王国	バンダイ	PS/SS
78	Noël ~La neige~	パイオニアLDC	PS
79	信長の野望 将星録	光栄	PS
80	バーチャル・プロレスリング64	アスミック	N64

81	バーニング レンジャー	セガ・エンタープライゼス	SS
82	バイオハザード2	カプコン	PS
83	バイオハザード	カプコン	SS
84	ハイパーオリンピック イン ナガノ64	コナミ	N64
85	爆ボンバーマン	ハドソン	N64
86	Bust A MOVE(バスト ア ムーブ)	エニックス	PS
87	パネルクイズアタック25	富士通パソコンシステムズ	PS
88	パラサイト・イヴ	スクウェア	PS
89	BULK SLASH	ハドソン	SS
90	パワードール2	アスキー	PS
91	Pia♡キャロットへようこそ!!	カクテル・ソフト/キッド	FX/SS
92	ファイアーウーマン纏組	徳間書店	PS
93	ファイナルファンタジー タクティクス	スクウェア	PS
94	FINAL FANTASY Ⅶ INTERNATIONAL	スクウェア	PS
95	ファミスタ64	ナムコ	N64
96	フォトジェニック	サンソフト	PS/SS
97	ブレス オブ ファイアⅢ	カプコン	PS
98	プロ野球チームもつくろう！	セガ・エンタープライゼス	SS
99	フロントミッション セカンド	スクウェア	PS
100	放課後恋愛クラブ -恋のエチュード-	キッド	SS
101	牧場物語GB	パックインソフト	GB
102	星のカービィ3	任天堂	SFC
103	街	チュンソフト	SS
104	マリーのアトリエ ~ザールブルグの錬金術士~	ガスト	PS
105	mr. BONES	セガ・エンタープライゼス	SS
106	みつめてナイト	コナミ	PS
107	みんなのGOLF	SCEI	PS
108	メルティランサー Re-inforce	イマディオ	PS
109	モンスターファーム	テクモ	PS
110	悠久幻想曲	メディアワークス	SS/PS
111	悠久幻想曲2nd Album	メディアワークス	SS/PS
112	ヨッシーストーリー	任天堂	N64
113	ラングリッサーⅣ	メサイヤ	SS
114	ランナバウト	ヤノマンゲームス	PS
115	リアルサウンド~風のリグレット~	ワープ	SS
116	立体忍者活劇 天誅	SME	PS
117	ROOMMATE ~涼子 in Summer Vacation~	データム・ポリスター	SS
118	るろうに剣心 明治剣客浪漫譚 十勇士陰謀編	SCEI	PS
119	レブス	アトラス	PS
120	ワールドネバーランド~オルルド王国物語~	リバーヒルソフト	PS

● 記入例

郵便番号：〒○○○-○○○○
住所：○○県△△市○○町1-2-3
氏名：一番太郎
年齢：22歳
性別：男
職業：学生
電話番号：0000-○○○-△△△△

投票用紙は必ず裏面全面にノリをつけて貼ってください。(注) フレッシュ賞、ビジュアル賞、サウンド賞は、グランプリ候補と同じタイトルに投票することができます。

ゲーム専門雑誌15誌連合企画

主催：Japan Game of the Year 実行委員会　＊雑誌名は五十音順になっています。

GREAT SATURN Z / 週刊ザ・プレイステーション / 電撃G's マガジン / HYPER プレイステーション / GameWalker / The 64 DREAM / 電撃セガサターン / HYPER プレイステーション Re-mix / SATURN MAGAZINE / じゅげむ / 電撃NINTENDO64 / PlayStation Magazine / SATURN FAN / 電撃王 / 電撃PlayStation

ランナバウト

RUNABOUT

破壊の爽快さが満喫できる、超個性派RCGの『ランナバウト』。発売から1年が過ぎても衰えない人気に応え、ザ・ベスト版が5月28日に発売されたぞ。この迫力カーチェイスを未体験の人は、この機会にぜひお試しあれ！

CLIMAX &DPS 主催!!

全国タイムアタックコンテスト開催!!

『ランナバウト』と言えば、町中のビルだろうが屋台だろうがガンガンブッ飛ばしながら爆走できる、爽快無比のＲＣＧだ。この名作がＰＳザ・ベストでも登場したということで、特別記念企画の発動が決定！　ＤＰＳと開発元のクライマックスが共同で、読者が叩き出した『ランナバウト』の記録などを大募集しちゃうぞ。さらに今回は、このゲームの産みの親である内藤寛氏が教えてくれた、ＤＯＷＮ　ＴＯＷＮ（初級コース）攻略法を徹底紹介。〝あそこではココが重要です〟のポイント案内から〝ここではこうするといいんですよ〟のオススメテクニックまでたっぷり紹介するので、是非参考にしよう！

WANTED



内藤寛

KAN NAITO

『ランナバウト』の生みの親。FC版『ドラゴンクエストⅢ』『Ⅳ』などを手掛けた天才プログラマーとしても有名。人当たりのよい性格で、ジェットスキーほか趣味も多彩。クライマックスの代表取締役社長を務める傍ら、ラジオ番組などで活躍中。

My Dream!『ランナバウト』は僕の夢

——『ランナバウト』のような型破りで魅力的なアイデアは、どんな経緯から生まれたんですか？

内藤寛（以下：内）他社のＲＣＧとかで、よく道の横にお店とかあるじゃないですか。僕はずっと前からあの中に飛び込んでみたいと思っていたんです。そのアイデアが『ランナバウト』の大きな特徴でもある〝破壊〟というアイデアにつながりました。あと、僕自身が大の車好きなのもあって、自分で遊んでみたかったこと、つまり自由に走行ルートを選択できる要素とか、普通は運転の機会がないような変わった車種の登場などを実現させてみたんです。

——今回の記録募集企画では、ユーザーにどんなところを楽しんでほしいですか。

内：どの車が有利とか、どのルートが早いとか、友だちと情報交換しながら研究してみてほしいですね。

——期待されている続編開発の予定はありますか？

内：もちろんです！　振動機構の対応とかコース数の増加はもちろん、遊園地の屋上にあるような乗り物、例えばパンダ型の車なんかも入れてみたいですね（笑）。ほかにも、容量的には厳しいんですがリプレイのセーブ機能なんかもあったら、きっと楽しいと思うんです。僕の中でアイデアが固まり次第、実現に向けて動きだすつもりですので、今作を遊びながら期待して待っていてください！

オススメCARは？



NSR

優勝候補と言えばやはり、ＮＳＲ、ＧＴＩ、ＧＴＳ、ＰＬＣなどが出てきそうですね。僕個人は、自分の愛車と同じ、ＮＳＲをよく使っています。『ランナバウト』の制作のときに、最初に作ったのがＮＳＲなんです。この車のデータを基準にほかの車を作り上げていったので、一番バランスは良いと思いますね。

オススメテクニックは？



ターンの工夫

角を曲がりながらバッテリーを拾う場合には、バッテリーの少し手前からハンドルを切るようにして、車体の後部でゲットするようにした方がロスを少なくできます。あと、アクセル全開中にギアをニュートラルに戻して、ハンドルを切ると、サッと180度ターンができます。初心者の方は利用してみてください。

最速クリアで豪華な賞品をGETせよ!



使用コースはダウンタウンのみ

◀競技は初級コース「DOWN TOWN（ダウンタウン）」で行われる。ルート選択がカギを握る、とっても楽しいコースなのだ。



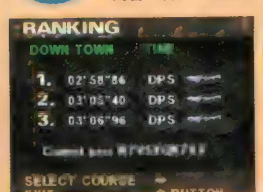
使用車種は19A以外!

▶「19A」以外なら、どの車を使ってもOK。どの車を選択するかも、優勝できるかどうかを大きく左右するハズ。

「TIME TRIAL（タイムトライアル）」モードで「DOWN TOWN（ダウンタウン）」の「TORTALTIME（トータルタイム）」を競う（しめ切りは８月31日消印まで）。使用車種は「19A」を除く、全21車（隠しも含む）のどれを使っても構わない。優勝者と２位の２人には、それぞれ〝グアム旅行ペア招待〟というビッグなプレゼントが提供されるぞ（18歳未満の人が入賞した場合には、保護者の同伴もしくは承諾が必要になる）詳細についての質問は、電話番号03－3225－3274で平日の18時～21時の間受け付けてくれるぞ。競技の最終結果は、クライマックスホームページまたは、DPS本誌（９月25日発売）にて発表予定。

応募のきまり　パスワードも送ろう!

競技に参加するには、ハガキに郵便番号・住所・氏名・年齢・電話番号と、記録・走行タイムのエントリーネーム・パスワード（RANKINGのTOTAL画面にあるCONTEST PASSに表示）を明記して、下のあて先に送ろう。インターネットのEメールでも受け付けているので、そちらで参加希望の人は、HP［www.climax.co.jp］をチェックだ。



あて先

〒160-0004
東京都新宿区四谷4−3−12
四谷4丁目ビル8F
（株）クライマックス
「タイムアタックコンテスト」係まで

DOWN TOWN

初級コース徹底攻略&内藤寛のポイント案内!



▲「自分なりの攻略を見つけて欲しい」と、内藤氏。今回の記事を参考にさらなるタイム短縮を目指そう！

最速タイムを狙うには、バッテリー回収ルートのほかに、いくつかポイントがあります。①ではプールの脇にあるゲートに向かってヤシの木の間をまっすぐ抜ける方が有利なんですが、失敗しやすいリスクもあります。②では建物の真ん中を突き抜けてください。③の分岐点は、実は左側の方が若干短く作ってあるので、ドラム缶にさえ注意すれば、こちらの方が有利なはずです。でも実を言うと、ゲームを作った僕でも自信を持てる正解は出てないんです。例えば「ランナバウト」が発売されたばかりのころにも、僕の思う最高タイムより何十秒も早いタイムを報告してくれた人がいました。皆さんもいろいろ研究して、自分だけの攻略を見つけてみてください。



POINT 車種選び

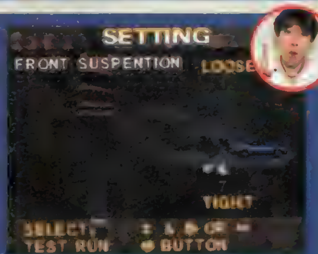
使いやすいのはRAM、GTRなどです。初心者の方はこのあたりで挑戦してみましょう。本気でやり込む根性のある人ならGTIあたりが最強と思いますが、PLCにしろ、GTIにしろ簡単には使いこなせませんよ。



寛·ちゃんチェック! 車を自由に使いこなせるかが重要！ マシンパワーがある車でも制御できなければ意味が無いぞ！

POINT セッティングでバランスを

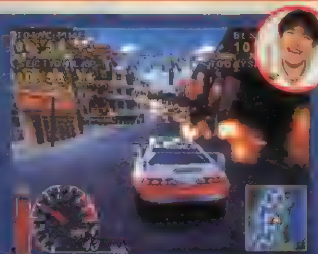
重要なのはサスペンションです。固くすると、車体の重量の移動が少なくなって、基本的に有利です。ただし、固すぎると、グリップが効かなくなり、ブレたときなどのタイヤの路面との食いつきが悪くなってしまいます。



寛·ちゃんチェック! どんな暴れ馬でもセッティング次第では、かなり制御しやすくなる。いろいろ試してみよう！

POINT 敵車を利用せよ!

走行中の一般車に真後ろから追突すると、ハンドルをとられることなく急減速することができるんです。角を曲がるときなどに、うまいタイミングで走行中の一般車に[illegible]ようなルートをとって利用するのも手です。



寛·ちゃんチェック! 障害物に接触したときに第3者視点になる機能は、OFFにしておいた方が操作しやすいぞ！

POINT バッテリー回収ルート

僕が良いと思うバッテリーの回収ルートは、a→b→c→d→eの順番です。ただ、使用車種の性能によって、ルート選択も変わってくると思うので、これが必ずしもベストとは言えませんね。いろんなルートを走ってみて下さい。



寛·ちゃんチェック! 回収ルートは選んだ車種によってさまざま。また、止まっている車や屋台、ドラム缶にも注意！

POINT 坂頂点のジャンプ

④とそのすぐ先にはジャンプポイントがあります。直線が多くてトップスピードになりやすいので、適確なブレーキングが必要です。ジャンプする前に車体をまっすぐにしないとスピンの原因になるので注意しましょう。



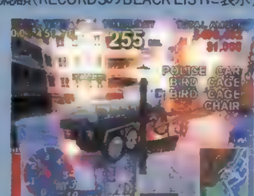
寛·ちゃんチェック! 4は僕も気を付けているポイント。ジャンプ前はハンドルを切らずに、車重を安定させておこう！

さ・ら・に 電撃特別企画コンテストも開催決定!!

「クライマックスに負けてたまるか！」ということで、DPSでも右のような記録募集の特別企画を行っちゃうぞ。ちなみに、全隠しカーが即座に選択可能になるコマンドもあるので、ここで紹介しておこう。2P側のコントローラをあらかじめ接続しておき、ゲームモードの選択画面にて、2P側のコントローラで△ボタンを押しながらL2+R1+R2ボタン、R2ボタン、L2ボタン、R1ボタンをすばやく押せばOK。爆発音が鳴れば入力成功だ。

募集1「破壊の帝王!」部門

「RUNABOUT（ランナバウト）」モードで「DOWNTOWN（初級ダウンタウン）」の「破壊総額（RECORDSのBLACK LISTに表示）」の高さを競う。使用車種は隠しも含む全22車のどれを使っても構わない。出した記録は必ずメモリーカードにセーブしておくこと。上位3名には、DPSオリジナルグッズをプレゼントするぞ。



募集2「オレの車自慢!」部門

自分の愛車（現実世界の車だぞ）を自慢しちゃうという、「ランナバウト」を持っていない人でも参加可能な競技部門。審査はDPS編集部の独断と偏見で行う。ステキな愛車（自転車でも、知人の車でも可！）を所有、もしくは愛車への情熱が高かった10名には「ランナバウト」のソフトをプレゼント。

応募のきまり キミの挑戦を待つ!

「破壊の帝王！」部門に参加したい人は、官製ハガキに「郵便番号・住所・氏名・年齢・電話番号と、記録・使用車種」を明記して、下のあて先に送ろう。上位の3名には、後日編集部から連絡の上で、記録の証拠になるメモリーカードを送ってもらうぞ。「オレの車自慢！」部門に参加したい人は「郵便番号・住所・氏名・年齢・電話番号を明記した紙」と、「写真（愛車と参加者本人が写っているもの）」と、「愛車のチャームポイントについての説明（愛車にまつわるエピソードほか、なんでもOK！）」の3点を封筒に入れて、下のあて先に送ろう（写真の返却はしないぞ）。どちらの部門もしめ切りは8月31日（消印有効）。入賞者の発表は本誌9月25日発売号で行う予定だ。

あて先
〒101-8305
(株)メディアワークス
電撃プレイステーション編集部
「ランナバウト○○○部門」係まで

うわさのアーケード

エアガイツ／ストリートファイターZERO3／ソウルキャリバー／電脳戦記バーチャロン オラトリオ・タングラム

今、ゲームセンターで話題のものから、これから登場予定の最新作まで4タイトルのビデオゲームを紹介！ さらに各タイトル、PS移植の可能性にも迫るぞ!!

エアガイツ

●メーカー／スクウェア、ナムコ●ジャンル／対戦ACT●現在稼働中

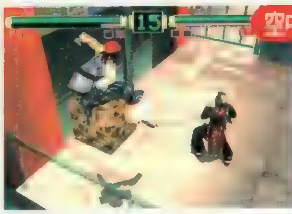
スクウェア初のアーケードゲームとして話題を呼んでいる『エアガイツ』。斬新で奇抜な3D格闘ACTだ。

スクウェア業務用タイトル第1弾

PSの2本柱と言っても過言ではないスクウェアとナムコの共同プロジェクト第1弾として、業務用に開発された3D格闘ACT『エアガイツ』。「鉄拳3」と同じシステム12基板を使用し、リアルな3D空間と斬新かつ優れた数々のシステムを実現している。ステージ上を自由に動き回り、相手の側面や背後から打撃や投げ、必殺技などさまざまな種類の攻撃が可能なのだ。

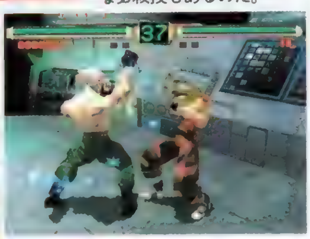


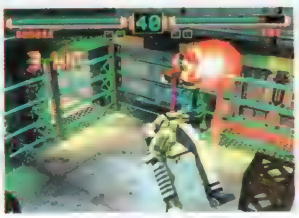
◀開発は「トバル」シリーズのドリームファクトリーが担当。



空中必殺技

◀打撃だけでなく、ド派手な必殺技もあるのだ。





ジャストコンボ!!

◀▲タイミングにより技が次々とつながるジャストフレームシステムを採用！

画期的な3つの特徴をチェック

360°の空間

このゲームは画面の奥行き（軸ずらし）だけでなく、フィールドに高低差をもたせてあり、3D空間の演出がさらにリアルなのだ。



▲フィールドの高低差が、戦略に大きく影響してくるのだ。

「インタラプト」システム

"インタラプト"とは、相手の攻撃を上下段関係なく自動的に防御して反撃してくれるシステムのこと。これを使うと必殺技ゲージが一定値減少。



▲戦いの中で重要な役割を果たすインタラプトシステム。

回避行動

遠距離からの攻撃を回避行動により、ノーダメージで防ぐことができる。これなら飛び道具を持っていないキャラクターでも対処できる。



▲遠距離からのビーム攻撃を回避行動で逃れる。残像がカッコイイ！

『FFⅦ』からクラウド&ティファが参戦!!

このゲーム、メインキャラの6人に加え、な〜んと『FFⅦ』に登場したクラウドとティファがマイキャラとして使用できるのだ。クラウドはトレードマークの巨大な剣を使い、ティファは格闘専門で戦うぞ。もしPSに移植されたらエアリスやユフィ、バレットにヴィンセントたちも……？



リミット技がさく裂!!



◀脚線美とナイスボディが健在のティファ。ミニスカートが気になるよね。

▲クラウドとティファは、『FF』にもあった、リミット技を使用できるのだ。

移植の可能性は？

可能性はかなり高く80%ぐらいでしょうか。もし実現されるのであればユーザーのみなさんの期待を裏切らないよう、全力で取り組みたいと思います。（ドリームファクトリー　石丸）

ストリートファイターZERO3

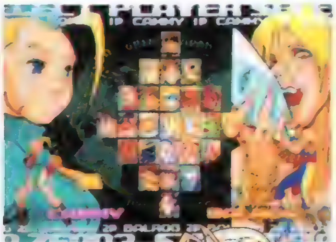
●メーカー／カプコン●ジャンル／対戦ACT●7月上旬稼働予定

『ZERO』シリーズの3作目。新キャラの登場に加えて新システムの採用と、今作も期待できる内容だ。

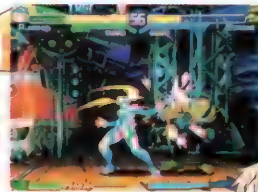
総勢25人のファイターが激突!!



人気キャラのさくらを始めとする、前作に登場した18人のキャラクターはそのままに、さらに新キャラが7人も追加されるぞ。『スパⅡX』からはキャミィとE.本田、ブランカ、バルログが復活！　そして「ファイナルファイト」からコーディー、オリジナルキャラのR・ミカとかりんが新たに参戦！



◀総勢25人のメンバーは、まさに圧巻!!　キミは誰を使う？





R・ミカ

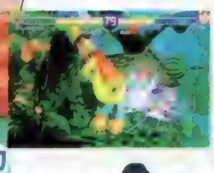
◀ザンギエフと戦うため旅を続ける女子プロレスラー。



コーディー

▼牢獄を抜け出し、ケンカを繰り返す。

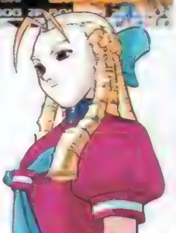
▼ジミーちゃん復活。やはり肉弾戦！



ブランカ







かりん

コミック「さくらがんばる！」（中平正彦著）に登場した神月かりんがゲームに参戦。さくらのライバルキャラになる!?



E.本田

◀巨漢を生かした攻撃でほかを圧倒。



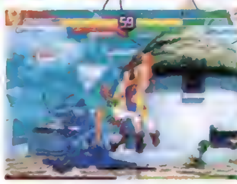
キャミィ



▲▶打撃を中心とした格闘スタイルのようだ。



バルログ



▲キャミィVSバルログ。金網ステージもちゃんとあるぞ。



3つのモードから選ぶ『イズムセレクト』

各キャラに3つのモードがあり、自由に選択できるのだ。

X ism



▶攻撃力はあるが、ゼロカウンターと挑発はない。

『スパⅡX』感覚でプレイ

必殺技ゲージのストックが1つで、それぞれのキャラクターに強力なスーパーコンボが1つ用意されている。シンプルながら駆け引きを重視したシステムだぞ。

Z ism

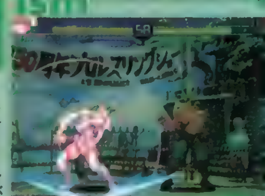


▶新ゼロカウンターや中段攻撃、挑発がある。

「ZERO」とほぼ同じ

各キャラクターに複数のスーパーコンボが用意されていて、3段階のレベル選択により必殺技の威力や性能が変化する。従来の「ZERO」シリーズとほぼ同様だ。

V ism



▶オリコンが使え、新ゼロカウンターや中段攻撃可能。

"オリコン"がさらに進化

「ZERO 2」で採用されたオリジナルコンボがさらに進化。これによりプレイヤー独自の連携技が楽しめ、より多彩な連続攻撃が可能になる。

移植の可能性は？

ちょっと気の早い話ですが、ここだけの話PSへの移植は前向きに検討しています。その前にアーケード版を楽しんでください。初心者から上級者まで大満足のデキです。　　　（カプコン　尾島）

ソウルキャリバー

●メーカー／ナムコ●ジャンル／対戦ACT●夏稼働予定

PSでもすでに発売されている『ソウルエッジ』に続く、ナムコの武器格闘ACTの第2弾が登場！

ナムコが放つ武器格闘の第2弾!!

ファンタジックな世界観で、超個性派揃いのキャラクターたちがそれぞれの武器を駆使して戦う3D対戦格闘ACT。システム12基板の使用により、グラフィックを始めモーションの精度もかなり向上している。登場するキャラたちも、実に個性的な10人の戦士が揃っている。キミなら誰を使う？




▲▶グラフィックとエフェクトが強化され、より派手に演出されている。



◀大技が決まるとカメラ視点がダイレクトに変化して迫力が増すのだ。



◀武器の使い方が戦いのキーポイントになるぞ。

洗練された新システムに注目！

このゲームの特徴的なシステム、"8WAY-RUN"。これは、レバーを素早く同方向へ2回入力することで、キャラクターをフィールド上なら自由に走らせることができる新システムだ。これにより、相手から素早く逃げたり、その逆に一気に間合いを詰めて攻撃を仕掛けることが可能。また、このほかにも各キャラクターが独自のシステムをもっているのだ。



▲アイヴィーの剣が鞭状になり、相手を攻撃している。このほかにも飛び道具のようにも使えるぞ。

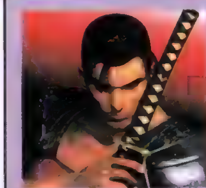


▲8WAY-RUNにより、フィールド内を自由に移動できる。間合いの調整が重要そうだ。



▲"さばき"と"弾き"の2種類に増えたガードインパクトを使い分けるのだ。

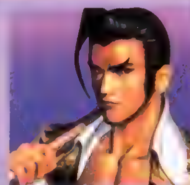
個性派揃いのキャラたちがキミを待つ！



ミツルギ

日本出身のミツルギは、巧みな剣さばきと豪快さを兼ね備えている。2種類の構えをもち、そこから繰り出される多彩な技の数々が彼の特徴。

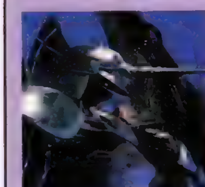
使用武器　日本刀



マキシ

キレのあるシャープな動きと、扱いやすいヌンチャクを武器に戦うマキシ。彼独特の風貌と変幻自在の攻撃の前では、相手も戦意喪失!?

使用武器　ヌンチャク



ナイトメア

心身共にソウルエッジに乗っ取られてしまい、悪に染まったナイトメア。信じられないほど巨大な剣だが、その動きはかなりスピーディーだ。

使用武器　ソウルエッジ



タ　キ

2本の忍者刀を駆使して戦う妖怪ハンターのタキ。その身軽な動きで華麗に舞い、一撃の下に相手を地面に這いつくばらせる。

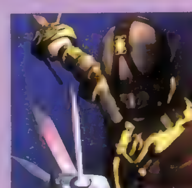
使用武器　忍者刀



ソフィーティア

武器のリーチは短いものの、その身軽さとフットワークで華麗に戦うソフィーティア。新システムをいかに使いこなすかがポイントだ。

使用武器　ショートソード＆スモールシールド



ヴォルド

奇抜な様相とトリッキーな動きで相手を翻弄するヴォルド。前作からさらに奇妙さに磨きが掛かり、今回も随所に見せ場がありそうだ。

使用武器　カタール



アスタロス

巨大な斧を武器に、パワフルで豪快な戦いを見せるアスタロス。リーチ＆パワーと"ホールド"によるガード不可能技ではかを圧倒するかも。

使用武器　ジャイアントアックス



シャンファ

新たに加わった女性キャラのシャンファ。幼い頃から母の下で武術の修練に励んでいた彼女は、京劇団に入れるほどの身軽さを備えた。

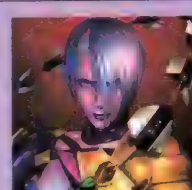
使用武器　中華剣



キリク

滅法棍を駆って暴れまくるキリク。見るからにリーチがあり、動きも軽そうだ。常に自分の間合いをキープして戦えば、かなり強いはずだ。

使用武器　棍



アイヴィー

剣と鞭状に変形する特殊な武器を使うアイヴィー。近、中距離なら剣の状態、遠距離ではリーチのある鞭状の形状といった具合に使い分ける。

使用武器　蛇腹剣

移植の可能性は？

家庭用については、これから検討するところです。現段階では「できる限り最大限の努力を惜しまない」とだけ言っておきましょう。あくまでも前向きに考えています。（ナムコ　御所脇）

電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム

●メーカー／セガ●ジャンル／3D・STG●現在稼働中

かっこいいバーチャロイド（ロボットみたいなもの）たちが、3D空間で戦う新感覚のSTG。

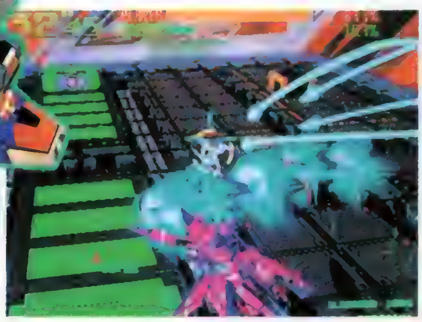
話題の続編がアーケードに登場

前作から早2年……。セガのModel 3という最新基板を使ってビジュアル面だけでなくシステム、登場するバーチャロイドなど、全ての面において前作を凌駕している『オラ・タン』。3D空間を駆っての戦いは、ほかの3Dモノの追随を許さないほどスペクタクルでエキサイティングな内容なのだ。

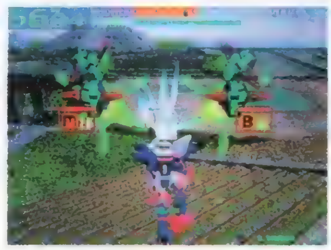


MBV-707-F
テムジン
TEMJIN





◀レバー2本と4つボタンの組み合わせで、多彩なアクションが可能に!!

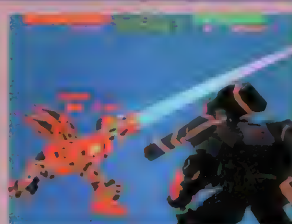


▲接近戦での駆け引きのバリエーションが増え、さらに熱い戦いが楽しめるようになった。

◀攻撃方法は機体によってさまざま。これはバルバトスの攻撃。腕を飛ばして相手を攻撃する。

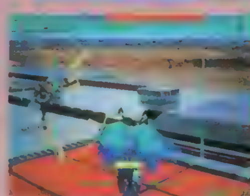
さらに進化した『オラ・タン』のバトルシステム

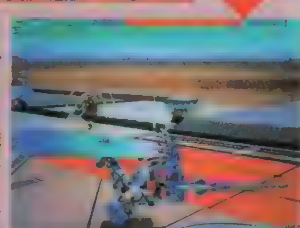
「オラ・タン」で加わった多数の新要素。その中でも特筆すべき点は、任意で相手の側面に回り込む“クイックステップ”とダッシュ中に方向転換が行える“バーティカルターン”だ。この2点により遠距離から相手の攻撃をかわしつつ近づいたり、接近戦で相手の側面から攻撃を仕掛けることが可能になった。オフェンスとディフェンスのバリエーションがより増えているのだ。



◀近接ジャンプ攻撃で、相手の脳天をザックリ!!

バーティカルターン





▲▶ダッシュ操作からレバーをニュートラルに戻し、ほかの方向へ入力するのだ。



SGV-417-L
エンジェラン
ANGELAN



RVR-87
スペシネフ
SPECINEFF



RVR-14
フェイ・イェン・ザ・ナイト
Fei-Yen Kn

移植の可能性は？ 現在家庭用機への移植に関しては未定です。7月末から全国で、このゲームの全国大会の予選が開かれます。その大会の反響を考慮に入れて考えていきたいと思います。 （セガ　笠原）

電撃ランキングステーション

今回の集計期間 **5月25日～6月7日**

ワールドカップ効果が爆発！　なんと売り上げランキング第1位、2位をサッカーゲームが独占!!　PS ザ・ベスト2本のランクインにも注目。

売り上げ TOP20

1 ワールドサッカー実況ウイニングイレブン3 World Cup France'98



フランス大会と同じ組み合わせでプレイ可能な「ワールドカップ98モード」が熱い。
■コナミ
■5月28日■SPG
■¥5,800■149,814
初登場

2 FIFA ROAD TO WORLD CUP98



チーム数の多さは驚異的。「実況ウイニング～」の発売による、今後の影響は？
■エレクトロニック・アーツ・スクウェア
■5月14日■SPG
■¥5,800■85,362
前回1

3 双界儀



難易度の高さは賛否両論。しかし、そのストーリー性の高さは好評のようだ。
■スクウェア
■5月28日■A・AVG
■¥6,800■65,476
初登場

4 ザ・キング・オブ・ファイターズ'97



お馴染み、ネオジオからの移植作。PS版では、ボスの「オロチ」が使用可能だ。
■SNK
■5月28日■対戦ACT
■¥5,800■41,972
初登場

5 ワールドスタジアム2



「戦国！国盗リーグ」をプレイするときは、イニング数を少なく設定すると楽だぞ。
■ナムコ
■4月29日■SPG
■¥5,800■28,202
前回2

順位	タイトル	データ	前回
6	ルナ　シルバースターストーリー	■角川書店/ESP／5月28日／RPG／20,296	初登場
7	パラサイト・イヴ	■スクウェア／3月29日／RPG／17,006	前回3
8	グランツーリスモ	■SCEI／97年12月23日／RCG／12,663	前回5
9	STOLEN SONG(ストールンソング)	■SCEI／5月21日／ETC／11,896	前回6
10	鉄拳3	■ナムコ／3月26日／対戦ACT／11,782	前回4
11	銀河英雄伝説	■徳間書店／5月28日／SLG／10,959	初登場
12	Guilty Gear(ギルティ・ギア)	■アークシステムワークス／5月14日／対戦ACT／9,598	前回9
13	マリーのアトリエPlus～ザールブルグの錬金術士～	■ガスト／6月4日／RPG／9,104	初登場
14	ナムコアンソロジー1	■ナムコ／6月4日／ETC／9,093	初登場
15	みんなのGOLF	■SCEI／97年7月17日／SPG／8,351	前回8
16	SANKYO FEVER実機シミュレーションVol.3	■ティー・イー・エヌ研究所／5月28日／SLG／5,051	初登場
17	バイオハザード2	■カプコン／1月29日／AVG／4,749	前回7
18	マクロスDIGITAL MISSION VF-X(ザ・ベスト)	■バンダイビジュアル／5月28日／STG／4,681	初登場
19	ファイナルファンタジーVIIインターナショナル	■スクウェア／97年10月2日／RPG／4,484	再登場
20	クラッシュ・バンディクー(ザ・ベスト)	■SCEI／5月28日／ACT／4,474	初登場

前評判 TOP20

順位	タイトル	データ	前回
1	ファイナルファンタジーVIII	■スクウェア／冬予定／RPG／24,274	前回1
2	スターオーシャンセカンドストーリー	■エニックス／7月30日／RPG／9,236	前回2
3	ドラゴンクエストVII	■エニックス／99年夏予定／RPG／8,583	前回3
4	To Heart	■リーフ／秋予定／AVG／7,297	前回5
5	ダブルキャスト	■SCEI／6月25日／AVG／5,799	前回4
6	BRAVE FENCER 武蔵伝	■スクウェア／7月16日／A・RPG／5,557	前回6
7	新世代ロボット戦記 ブレイブ・サーガ	■タカラ／冬予定／S・RPG／4,988	前回7
8	スレイヤーズろいやる	■角川書店/ESP／6月25日／RPG／4,686	前回8
9	私立ジャスティス学園	■カプコン／7月予定／対戦ACT／3,152	前回11
10	実況パワフルプロ野球'98開幕版	■コナミ／7月23日／SPG／3,145	前回9
11	エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士2～	■ガスト／98年予定／RPG／3,130	前回12
12	センチメンタルジャーニー	■バンプレスト／9月予定／TBL／2,903	前回14
13	ときめきの放課後～ねっ☆クイズしよ♥～	■コナミ／7月16日／ETC／2,893	前回16
14	お嬢様特急	■メディアワークス／7月30日／AVG／2,886	前回15
15	影牢～刻命館　真章～	■テクモ／7月予定／ACT／2,681	前回10
16	勇者王ガオガイガー	■タカラ／冬予定／AVG／2,246	前回17
17	ヒロインドリーム2	■マップジャパン／6月25日／SLG／2,026	前回18
18	電撃コンストラクション 落ちゲーやろうぜ!	■メディアワークス／6月25日／ETC／2,011	前回19
19	リアルロボット戦線	■バンプレスト／未定／S・RPG／2,005	再登場
20	メタルギア・ソリッド	■コナミ／9月3日／ACT／1,996	再登場

読者人気 TOP20

順位	タイトル	データ	前回
1	ファイナルファンタジーVII	■スクウェア／97年1月31日／RPG／21,470	前回1
2	ゼノギアス	■スクウェア／2月11日／RPG／8,373	前回2
3	鉄拳3	■ナムコ／3月26日／対戦ACT／6,632	前回3
4	グランツーリスモ	■SCEI／97年12月23日／RCG／5,835	前回4
5	パラサイト・イヴ	■スクウェア／3月29日／RPG／5,585	前回6
6	ファイナルファンタジータクティクス	■スクウェア／97年6月20日／S・RPG／5,114	前回5
7	バイオハザード2	■カプコン／1月29日／AVG／4,643	前回7
8	テイルズ オブ デスティニー	■ナムコ／97年12月23日／RPG／4,231	前回9
9	悠久幻想曲2nd Album	■メディアワークス／3月26日／SLG／3,354	前回9
10	女神異聞録ペルソナ	■アトラス／96年9月20日／RPG／3,096	前回10
11	みつめてナイト	■コナミ／3月19日／SLG／2,786	前回12
12	ワイルドアームズ	■SCEI／96年12月20日／RPG／2,433	前回11
13	ときめきメモリアル～forever with you～	■コナミ／95年10月13日／SLG／2,424	前回15
14	新スーパーロボット大戦	■バンプレスト／96年12月27日／S・RPG／2,411	前回16
15	悠久幻想曲	■メディアワークス／97年8月28日／SLG／2,210	前回13
16	サガ フロンティア	■スクウェア／97年7月11日／RPG／2,197	前回14
17	Blaze&Blade～Eternal Quest～	■T&Eソフト／1月29日／A・RPG／1,761	前回19
18	アーマード・コア	■フロム・ソフトウェア／97年7月10日／ACT／1,555	前回17
19	Guilty Gear(ギルティ・ギア)	■アークシステムワークス／4月23日／対戦ACT／1,547	前回18
20	マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～	■ガスト／97年5月23日／RPG／1,333	再登場

ランキング・チェック

ライトユーザーが多い＝世相を反映しやすいPS市場だけあってか、今回の第1位は『ワールドサッカー実況ウイニングイレブン3』……というのは、実はタイトル以外前回と同じ書き出しだったりする。実際、今回は2位以下に大差をつけて『実況ウイニングイレブン3』が第1位に輝いた。開幕を迎え、ますます盛り上がっているワールドカップ熱を、そのまま反映したような結果となっている。それをさらに印象づけるのが、第2位に前回1位の『FIFA ROAD TO WORLD CUP98』が入っていること。サッカーゲームのワンツーフィニッシュとは、なかなかお目にかかれないランキングだと思う。

第3位には、やはりというか、スクウェアの『双界儀』が入った。アクション自体は非常に濃く、マップも複雑なものが多いのだが、キャラクターやストーリー展開に引かれるファンも多いようだ。その他、初登場では第20位ながらランクインした『クラッシュ・バンディクー』のザ・ベストが光る。マリオやソニック同様、もう立派にSCEIの顔に成長したようだ。ちなみに前評判ランキングは、これまた大差をつけて当然のように「FFVIII」が2連覇。どこまで連覇を続けるか……たぶん、発売前まで…かな？

データ提供協力：デジキューブ、ブルート　※ランキングは編集部が独自に集計したものです。

増刊D9はセーブデータ満載



宇宙一計画「作戦その8」発動！
実はD8から嵐のサービス始まってました

電撃PlayStation D8 (Vol.77) 発売中
PS専用CD-ROM付き雑誌ナンバー1！ 驚異の2枚組、¥980、現在も絶賛発売中です！ 『ダブルキャスト』『落ちゲーやろうぜ！』『お嬢様特急』他の体験版を収録！

電撃PlayStationVol.78 発売中
ナンバー1！ PS専門誌DPSVol.78は今、貴方の手にあるこの号です。もしもまだ立ち読み中なら迷わずゲット！ 別冊付録も付いてるでしょう？ ね？ いかがです？

電撃PlayStationVol.79 7／10発売
ナンバー1をさらにすばらしくするために！ 次号DPSには大好評メモリーカードシールが付録です！ この夏の使用にバッチリステキな新作スペシャル！ 買わないと後悔間違いなし！

電撃PlayStation D9 (Vol.80) 7／15発売
PS専用CD-ROM付き増刊Dの超特別版！ 様々なゲームのセーブデータ満載です。自分でクリアをあきらめる前に要チェック！ 内緒ですがさらにメモリーカードシールが付いて…！

電撃PlayStationVol.81 7／24発売
夏休みを乗り切るための合併攻略スペシャル号！ 涙が出るほど最高な業界騒然激厚別冊付録「攻略ステーションVol.8」が付いてきます。こいつを買い逃すと悔しいですよぉ！

電撃PlayStation D10 (Vol.82) 8／17発売予定
夏も終わりのD10の内容はまたちょっと内緒。ですがこれまたとんでもなく強力な体験版が……ムービーが……言いたい！ けれどまた言えない！ 今後の電撃を要チェックです！


電撃攻略王
スレイヤーズの濃～い世界を完全攻略
これがなければ始まらない
スレイヤーズろいやる
公式攻略ガイド
PSも攻略重視！
好評発売中！
リナとナーガの秘密が恥ずかしくもあらわに。
あんなシーンにこんなシーン。そしてあんなことも、こんなことも…。
ADVパートからSLGパートの戦闘まで、スレイヤーズをとことん
しゃぶりつくす完全公式攻略本。
電撃PlayStation特別編集　定価：本体950円＋税





PlayStation
このおもい、あなたに
とどけたい…。
超美麗アニメーションを
大幅拡大。
親切簡単システムも健在。
EASY(超簡単)
モード標準装備!!
運命のシナリオは
新展開へ突入!
シリーズ、第2弾
スーパードラマチックアニメゲーム
バックガイナー
よみがえる勇者たち
飛翔編「うらぎりの戦場」
CD-ROM2枚組+サービスディスク1枚 価格5,800円(税抜)
好評発売中
封入特典
描きおろしイラスト
夏秋カレンダー付
初回限定特典
オリジナルポスター
プレゼント
第1弾
絶賛発売中
覚醒編「ガイナー転生」
CD-ROM2枚組(ピクチャーレーベル)
封入特典付き 価格5,800円
●サウンドトラックアルバム 好評発売中
●「小説版バックガイナー ～よみがえる勇者たち～上巻」98年秋発売予定
●公式攻略ガイドブック バックガイナー ～よみがえる勇者たち～
覚醒編「ガイナー転生」好評発売中
飛翔編「うらぎりの戦場」好評発売中
シリーズ完結編「そして、明日へ」
バックガイナー
～よみがえる勇者たち～
98年発売予定
●新キャラ加入でボリュームアップされた声優陣
上田祐司、今井由香、岡村明美、水谷優子、
高野直子、飛田展男、高田由美、天野由梨、
根谷美智子、沢海陽子、置鮎龍太郎 他
©VING
VING
ビング株式会社 東京
〒141-0021 東京都品川区上大崎1-21-5
ユーザーサポート TEL:03-5423-3283
アニメーター・グラフィックデザイナー・
プログラマー募集
履歴書・自己PR文・作品を郵送してください。
「はるかぜ戦隊Vフォース」絶賛発売中 CD-ROM3枚組 価格5,800円(税抜)
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

次号予告
Next Issue

この夏最大の期待作『武蔵伝』と『スターオーシャン』を、超ボリュームで発売直前に徹底特集だ!

『武蔵伝』『スターオーシャン』の超特集のほかにも、4大期待作初公開や、『ダブルキャスト』をはじめとする完全攻略など、暑さを吹き飛ばす大迫力でキミに迫る!!

●Coming Soon!

BRAVE FENCER武蔵伝/スターオーシャン　セカンドストーリー/ダブルキャスト/私立ジャスティス学園/パワプロ'98開幕版/封神演義……他

電撃PlayStation Vol.79は 7月10日(金)発売



表紙イラスト●お嬢様特急
©Seven Bright・あかほりさとる事務所・メディアワークス
アートディレクション●グァバモリオカ
ロゴデザイン●デザインクレスト(朝倉哲也)

What's D?

CD-ROM付録付き増刊号隔月発売中

次回D9は、セーブデータ大特集号。280を超えるタイトル数、合計400種類の超!便利なセーブデータを一挙収録。さらに『武蔵伝』の体験版も楽しめる、スペシャル版なのだ!!

電撃PlayStation D9 次号D9は、7月15日(水)発売

電撃PlayStation Vol.78

1998年7月10日発行　第4巻　第16号　通巻74号

■発行人　染谷恵司
■編集人　渡部雅人
■発行所　メディアワークス
〒101-8305　東京都千代田区神田駿河台1－8
電話(編集)03-5281-5222(広告)03-5281-5205
■発売元　主婦の友社
〒101-8911　東京都千代田区神田駿河台2－9
電話(営業)03-5280-7550
■印刷所　図書印刷株式会社
■写植　オノ・エーワン　スタジオ・サン

STAFF

[編集長] 渡部雅人
[副編集長] 佐藤晴美、倉西誠一
[デスク] 藤原保、千木良慎二、諏訪浩樹
[編集] 羽岡義晴、梅田格、秋山力矢、高橋輝、松崎啓太郎、田島勝、中川大明、宮田公彦、高橋智也、大山卓也、宮下雅史、宮原淳、宮崎洋平、宮崎義憲、森澤信彦、鈴木和好
[ライター]本内新太郎、中村泰宏(CHI)、佐藤裕志、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、藤平吉和、岩崎誠、藤井幹順、斎藤直樹、林田あつし、鈴木祐子、西谷英晃(超音速)、長谷川雅宏、高橋和広、三井一穂、田中弘二、岩崎幸一、関根昌昭、チョップ、千木良章、川村俊陽、草野テツオ、片山一哉、大竹雅法
[アシスタント] 下川憲一、飯塚幸正、三輪邦宏
[デザイナー]斎藤和代、羽沢組、田代浩二郎、マイクロフィッシュ、風間芳子、シンプリィ、安野美奈子、クスコムーチョ、佐藤竜一郎、オフィス青空、三上良枝、石丸千賀子、スペース・マオ、小松崎祐子、デザインクレスト、杉田デザイン・オフィス、トム、松井咲子
[写真] 林久平、林克典、江尻宏明、田中修一、牧田優一、ENTANIA

Letters おたよりのあて先

〒101-8305
㈱メディアワークス
電撃PlayStation編集部　○○○係
[ホームページアドレス]
URL:http://www.mediaworks.co.jp/

広告索引
AD INDEX

NEW SOFT SCHEDULE

電撃PlayStation新作ソフトスケジュール

●6月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
1	25日	COLONY WARS	アートディンク	¥6800／STG	139
2	25日	リアルバウト餓狼伝説スペシャル DOMINATED MIND	SNK	¥5800／対戦ACT	136
3	25日	リアルバウト餓狼伝説スペシャル DOMINATED MIND限定版	SNK	¥6800／対戦ACT	
4	25日	スレイヤーズろいやる	角川書店／ESP	¥5800／RPG	
5	25日	スーパーアドベンチャー ロックマン	カプコン	¥5800／AVG	123
6	25日	ハローキティのCube de Cute	カルチュア・パブリッシャーズ	¥4800／PZG	124
7	25日	プロレス戦国伝2～格闘絵巻～	ケイエスエス	¥5800／SLG	124
8	[illegible]	首都高[illegible]R（ザ・ベスト）	[illegible]	[illegible] RCG	
9	25日	実戦パチスロ必勝法!サミーレヴォリューション	サミー	¥6300／SLG	
10	25日	The Legend of Heroes Ⅰ&Ⅱ 英雄伝説	GMF	¥5800予定／RPG	124
11	25日	精霊召喚～プリンセス・オブ・ダークネス～	翔泳社	¥5800／S・RPG	124
12	25日	ダブルキャスト	SCEI	¥4800／AVG	92+122
13	25日	Puchi Carat	タイトー	¥4800／PZG	108+124
14	25日	チョロQマリン Qボート	タカラ	¥5800／RCG	
15	25日	マスモンKIDS	東芝EMI	¥6800／SLG	124
16	[illegible]	PAL[illegible]（ザ・ベスト）	東北新社	[illegible] RPG	
17	25日	まわってムーチョ!	東北新社	¥5800／ACT	124
18	25日	Parlor! PRO3 パチンコ実機シミュレーションゲーム	日本テレネット	¥5600／SLG	
19	25日	はいぱぁセキュリティーズ2	パック・イン・ソフト	¥5800／SLG	
20	25日	銀河お嬢様伝説ユナ～FINAL EDITION～	ハドソン	¥5800／AVG	124+131
21	25日	SDガンダムGCENTURY（ザ・ベスト）	バンダイ	¥2800／SLG	
22	25日	ヘラクレスの大冒険	ビーピーエス	¥5800／A・AVG	
23	25日	爆走デコトラ伝説～男一匹夢街道～	ヒューマン	¥5800／RCG	125+193
24	25日	バックガイナー ～よみがえる勇者たち～飛翔編「うらぎりの戦場」	ピング	¥5800／SLG	125+134
25	25日	惑星攻機隊りとるキャッツ	ファミリーソフト	¥5800／SLG	125
26	25日	SHADOW TOWER	フロム・ソフトウェア	¥5800／RPG	123
27	25日	ヒロインドリーム2	マップジャパン	¥6800／SLG	106+123
28	25日	電撃コンストラクション 落ちゲーやろうぜ!	メディアワークス	¥5800／ETC	104+125

●7月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
29	2日	ソルディバイド	アトラス	¥5800／STG	125
30	2日	～浜村淳の実話怪談～大幽霊屋敷	ヴィジット	¥4800／AVG	125
31	2日	三國志Ⅴ withパワーアップキット	光栄	¥9800／SLG	
32	2日	帰ってきたパチ夫くん DREAM COLLECTION	ココナッツジャパンエンターテイメント	¥5800／SLG	
33	2日	バーチャル競艇'98	日本物産	¥6800／SPG	
34	2日	トワイライトシンドロームスペシャル	ヒューマン	¥3800／AVG	
35	9日	Dの食卓～コンプリートグラフィックス～（ザ・ベスト）	アクレイムジャパン	¥2800／AVG	
36	9日	DIABLO－ディアブロー	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	¥5800／RPG	86
37	9日	ポイッターズポイント2～SODOMの陰謀～	コナミ	¥5800予定／ACT	
38	9日	アークザラッドⅡ（ザ・ベスト）	SCEI	¥2800／RPG	
39	9日	Q～インテリジェントキューブ（ザ・ベスト）	SCEI	¥2800／PZG	
40	9日	パラッパラッパー（ザ・ベスト）	SCEI	¥2800／ETC	
41	9日	レイクマスターズ2 バスフィッシングインジャパン	ネクサスインターラクト／ダズ	¥5800／SPG	
42	9日	アルカナ戦記 ルド	パイ	¥5800／SLG	
43	9日	b.l.u.e. Legend of water	ハドソン	¥5800／AVG	
44	9日	ラヴ・セラピー	ビー・ファクトリー	¥5800／SLG	
45	16日	ピキーニャ!EX（エクセレンテ）	アスキー	¥4800／PZG	
46	16日	Shake Kids	オンデマンド	¥5800／ACT	199
47	16日	ときめきの放課後～ねっ☆クイズしよ♥	コナミ	¥5800予定／ETC	172
48	16日	BRAVE FENCER 武蔵伝	スクウェア	¥6800／A・RPG	70
49	16日	蒼天の白き神の座～GREAT PEAK～	SCEI	¥5800／SLG	
50	16日	Rapid Racer	SCEI	¥5800予定／RCG	
51	16日	ジングルキャッツ～ラブパラ大作戦の巻～	SME	¥4800／SLG	
52	16日	夜想曲	パック・イン・ソフト	¥5800／AVG	
53	16日	ウルトラマンティガ&ウルトラマンダイナ 新たなる2つの光	バンダイ	¥5800予定／ACT	
54	16日	花火	魔法	¥4800／SLG	
55	23日	3D格闘ツクール	アスキー	¥5800／ETC	
56	[illegible]	ザ・キング・オブ・ファイターズ[illegible]（ザ・ベスト）	SNK	[illegible] 対戦ACT	
57	23日	真説サムライスピリッツ武士道烈伝（ザ・ベスト）	SNK	¥2800／RPG	
58	23日	リアルバウト餓狼伝説（ザ・ベスト）	SNK	[illegible] 対戦ACT	
59	23日	新世紀エヴァンゲリオン エヴァと愉快な仲間たち	ガイナックス	¥6800／TBL	180
60	23日	SKI AIR MIX	キッド	¥4800／SPG	
61	23日	ウイニングポスト2 プログラム'96（ザ・ベスト）	光栄	¥2800／SLG	
62	23日	実況パワフルプロ野球'98開幕版	コナミ	¥5800予定／SPG	
63	23日	遊戯王モンスターカプセルブリード&バトル	コナミ	¥5800予定／SLG	
64	23日	みさきアグレッシヴ!	翔泳社	¥5800／SLG	
65	23日	季節を抱きしめて	SCEI	¥4800／AVG	176
66	23日	全日本女子プロレス 女王伝説 ～夢の対抗戦～	ティー・イー・エヌ研究所	¥5800／ACT	196
67	23日	ギャロップレーサー2（ザ・ベスト）	テクモ	¥2800／RCG	
68	23日	シルエットミラージュ REPROGRAMMED HOPE	トレジャー／ESP	¥5800／ACT	
69	23日	SPAWN THE ETERNAL	ハドソン	¥5800／ACT	
70	23日	ブループレイカーバースト～微笑みを貴方と～	ヒューマン	¥5800／A・AVG	
71	23日	ムーンライトシンドローム（ザ・ベスト）	ヒューマン	¥2800／AVG	
72	23日	オーバーブラッド2	リバーヒルソフト	¥6800／AVG	
73	30日	キャロムショット2～スーパーリアル3Dビリヤード～	アジェンダ	¥5800／TBL	193
74	30日	スターオーシャン セカンドストーリー	エニックス	¥6800／RPG	78
75	30日	ハロー チャーリー(HELLO CHARLIE)	エニックス	¥5800／ACT	
76	30日	アンジェリーク デュエット	光栄	¥7800／SLG	
77	30日	アンジェリーク デュエット プレミアムBOX	光栄	¥9800／SLG	
78	30日	グラディウス外伝（ベスト）	コナミ	¥2800／STG	
79	30日	ブリーディングスタッド2	コナミ	¥5800予定／SLG	199
80	30日	Hard Boiled～神経塔を破壊せよ～	ジーク	¥5800／STG	
81	30日	爆走兄弟レッツ&ゴー!! エターナルウィングス	ジャレコ	¥5800／RCG	
82	30日	ファイヤーパニック～マックのレスキュー大作戦～	SCEI	¥5800／ACT	
83	30日	ゆうわくオフィス恋愛課	タカラ	¥5800／SLG	
84	30日	バウンティソード・ダブルエッジ	パイオニアLDC	¥5800／RPG	
85	30日	Epica Stella ～エピカ・ステラ～	ヒューマン	¥5800／S・RPG	
86	30日	夢☆色いろ～夢美が丘学園高等学校第33期生～	フェザード	¥5800／SLG	
87	30日	ドリーム・ジェネレーション～恋か?仕事か!?…～	メサイヤ	¥6300／SLG	28
88	30日	お嬢様特急	メディアワークス	¥6800／AVG	166
89	30日	秘密結社Q	ライトスタッフ	¥5800／SLG	196
90	7月	エルフを狩るモノたちⅡ	アルトロン	未定／AVG	
91	7月	卒業M	イースリースタッフ	¥6800／AVG	
92	7月	ガーディアン リコール ～守護獣召喚～	エクシングエンタテイメント	¥6800／S・RPG	
93	7月	私立ジャスティス学園	カプコン	¥6800／対戦ACT	
94	7月	影牢～刻命館 真章～	テクモ	¥5800予定／ACT	64

●8月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
95	6日	トラップガンナー	アトラス	¥5800／ACT	
96	6日	倉庫番ベーシック2	アンバランス	¥3480／PZG	
97	6日	トランスポートタイクーン3D～目指せ輸送王～	アンバランス	¥5800／SLG	
98	6日	メリーメント・キャリング・キャラバン	イマディオ	¥5800／SLG	
99	6日	バイオハザード2 デュアルショックバージョン	カプコン	¥6800／AVG	
100	6日	バイオハザード ディレクターズカット デュアルショックバージョン	カプコン	¥4800／AVG	
101	6日	まじかるめでぃかる	コナミ	¥5800予定／RPG	
102	6日	あのこどこのこ	サクセス	¥5800／TBL	200
103	6日	DRAGON SEEDS～最終進化形態～	ジャレコ	¥5800予定／SLG	
104	6日	THE LAST REPORT	ショウエイシステム	¥5800／AVG	199
105	6日	LUCIFERD	ティー・イー・エヌ研究所	¥5800／AVG	200
106	6日	ウキウキ釣り天国～川物語～	テイチク	¥5800／SLG	
107	6日	鋼仁戦記	トンキンハウス	未定／S・RPG	
108	6日	陸釣王（おかっぱりおう）	ナグザット	¥5800／SLG	
109	6日	ファミリーボウリング	日本物産	¥5800／SPG	
110	6日	BOMBERMANファンタジーレース	ハドソン	¥5800／RCG	
111	6日	ザ・ドラッグストア～マツモトキヨシでお買いもの!～	ヒューマン	未定／SLG	
112	13日	花と龍	アイマックス	¥5800／TBL	
113	13日	快速天使	テクノソレイユ	¥5800／ACT	200
114	13日	Echo Night	フロム・ソフトウェア	¥5800／AVG	120
115	13日	クレイマン・クレイマン2～スカルモンキーのぎゃくしゅう～	リバーヒルソフト	¥5800予定／ACT	194
116	20日	実機パチスロ徹底攻略 SPEED・CR金閣寺3	カルチュア・パブリッシャーズ	¥4800予定／SLG	
117	20日	川のぬし釣り～秘境を求めて～	パック・イン・ソフト	¥4800／RPG	
118	27日	時空探偵DD2～叛逆のアプサラル～	アスキー	¥6800／AVG	197
119	27日	にじいろトゥインクル～ぐるぐる大作戦～	アスキー	¥5800／PZG	
120	27日	ドキドキプリティリーグ 熱血乙女青春記	エクシングエンタテイメント	¥5800／SLG	50
121	27日	ザ・キング・オブ・ファイターズ京	SNK／夢工房	¥5800／AVG	
122	27日	アストロノーカ	エニックス	¥6800／SLG	
123	27日	KING of BOWLING 2～プロフェッショナル編～	ココナッツジャパンエンターテイメント	¥5800予定／SPG	195
124	27日	Dancing Bladeかってに桃天使!	コナミ	¥5800／AVG	
125	27日	The Legend of HeroesⅣ 朱紅い雫	GMF	¥5800予定／RPG	
126	27日	パーラーステーション	GMF	¥5800／SLG	
127	27日	G・T・A グランドセフトオート	シスコンエンタテイメント	¥6800／ACT	
128	上旬	3×3EYES ～転輪王幻夢～	キングレコード	¥6800／RPG	
129	上旬	マイホームドリーム（ザ・ベスト）	ビクターソフト	¥2800／SLG	
130	中旬	初恋ばれんたいんスペシャル	ファミリーソフト	¥5800／SLG	
131	8月	パズルボブル4	タイトー	¥4800予定／PZG	
132	8月	アバラバーン	タカラ	¥5800／AVG	199
133	8月	プリンセスメーカーポケット大作戦	ナインライブス	¥4800／PZG	
134	8月	ガンバァール	ナムコ	¥5800予定／STG	
135	8月	パチスロ完全攻略 ユニバーサル公式ガイドVOL.3	日本シスコン	¥6800予定／ETC	
136	8月	NOëL ～La neige～Special	パイオニアLDC	¥3800／ETC	
137	8月	SDガンダムGGENERATION	バンダイ	¥6800予定／SLG	196
138	8月	AZITO2	バンプレスト	¥5800予定／SLG	
139	8月	銃夢～火星の記憶	バンプレスト	¥6800予定／A・RPG	
140	8月	ピクセルドロップ	ヒューマン	¥5200予定／ACT	
141	8月	ワールドプロテニス98	マグノリア	¥4800／SPG	

●夏予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
142	夏	Kitty the Kool!（仮）	イマジニア	未定／ACT	
143	夏	ジャームー狙われた街ー	ケーエージェイ	未定／RPG	
144	夏	ギャングウェイ・モンスターズ	SME	¥5800予定／ACT	
145	夏	Fighting Eyes	SOLAN	未定／対戦ACT	
146	夏	フィフスエレメント	ハドソン	未定／ACT	
147	夏	スピンテイル	バンダイ	¥5800予定／ACT	
148	夏	時をかける少女	バンダイ	¥5800予定／AVG	
149	夏	毎日猫曜日	バンダイ	¥5800予定／SLG	
150	夏	スター・ウォーズ マスターズ オブ テラス・カシ	ビーピーエス	¥5800／対戦ACT	
151	夏	TNT(The Next TETRIS)ザ・ネクスト・テトリス	ビーピーエス	未定／PZG	
152	夏	1on1（シングルバスケットボール）	マチルダ	¥5800／SPG	
153	夏	アルバレアの乙女～麗しの聖騎士たち～	メサイヤ	未定／SLG	56
154	夏	スーパーエンデューロ（仮）	メサイヤ	未定／RCG	

●9月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
155	3日	メタルギア ソリッド	コナミ	¥6800予定／ACT	
156	3日	メタルギア ソリッド プレミアムパッケージ（仮）	コナミ	¥9800予定／ACT	
157	3日	Mystic Mind～揺れる想い～	毎日コミュニケーションズ	¥6800／SLG	
158	10日	カクテル・ハーモニー	アストロール	¥5800予定／ETC	
159	10日	怒首領蜂	エス・ピー・エス	¥5800予定／STG	
160	10日	DEBUT21	NECインターチャネル	¥6800／SLG	191
161	10日	封神演義	光栄	¥6800／S・RPG	
162	10日	ドルフィンズドリーム	コナミ	¥5800予定／AVG	
163	17日	花組遊撃隊 幕末ちゃんの大江戸すごろく	ビクターソフト	¥5800予定／TBL	
164	23日	スターライトスクランブル 恋愛候補生	ケイエスエス	¥5800／SLG	195
165	24日	DESTREGA	光栄	¥5800／対戦ACT	62
166	24日	Blaze&Blade Busters	T&Eソフト	¥4800／A・RPG	
167	9月	ナビット	アートディンク	¥5800予定／SLG	
168	9月	スペクトラルフォース2	アイディアファクトリー	¥5800予定／SLG	
169	9月	エンドセクター	アスキー	未定／RPG	54

ジャンルの表記 ACT●アクション 対戦ACT●対戦格闘アクション STG●シューティング SLG●シミュレーション RPG●ロールプレイング A・RPG●アクションロールプレイング S・RPG●シミュレーションロールプレイング RCG●レースゲーム PZG●パズル SPG●スポーツ AVG●アドベンチャー TBL●テーブル ETC●その他

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	頁
170	9月	シミュレーションRPGツクール	アスキー	¥5800／ETC	
171	9月	GUBBLE	アスク	¥4800／ACT	
172	9月	最強の囲碁	アンバランス	¥7800／TBL	
173	9月	バトルアスリーテス 大運動会GTO	インクリメントP	未定／ACT	
174	9月	重賞の野望2 The Race of Champions	OZクラブ	¥6800予定／SLG	
175	9月	どきどきポヤッチオ	キングレコード	¥5800／RPG	84
176	9月	efficus この想いを君に…	元気	¥6800／SLG	
177	9月	つんつん組～すうじでぷにぷに～	講談社	¥4800予定／PZG	
178	9月	Jaja馬カルテット Mega Dream Destruction+[Plus]	GMF	¥6800予定／SLG	
179	9月	Knight&Baby	タムソフト	未定／RPG	
180	9月	アドヴァンストV.G.2	テイジイエル	¥5800／対戦ACT	
181	9月	風の丘公園にて	テクノソフト	¥5800予定／AVG	
182	9月	プリンセスメーカーGOIGOIプリンセス	ナインライブス	¥5800／TBL	
183	9月	キャプテンコマンドー	NEW	¥4800／ACT	
184	9月	serial experiments lain	パイオニアLDC	¥5800／ETC	178
185	9月	U.P.P.	パンサーソフトウェア	¥4800／PZG	
186	9月	MILLION CLASSIC	バンダイ	¥5800予定／SLG	36
187	9月	センチメンタルジャーニー	バンプレスト	¥6800予定／TBL	52
188	9月	猫なカ・ン・ケ・イ	ビクターソフト	¥5800予定／SLG	40
189	9月	猫侍	ヒューマン	未定／AVG	
190	9月	御神楽少女探偵団	ヒューマン	未定／AVG	
191	9月	目指せミリオンセラー～駆け出し一目新人アイドル歌謡大賞～	FPS	未定／TBL	
192	9月	ラリー・デ・アフリカ	プリズムアーツ	¥5800予定／RCG	

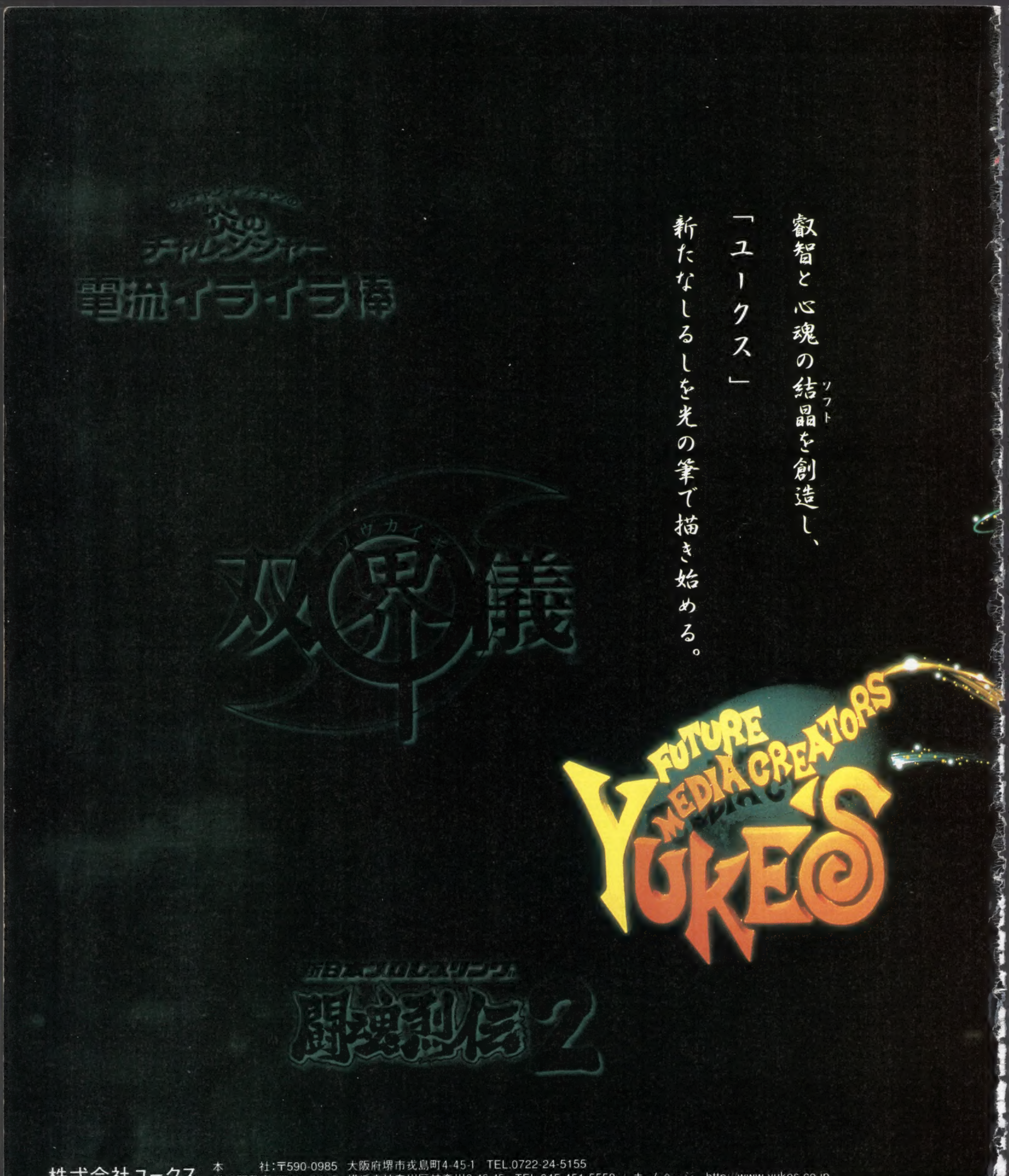
●10月以降発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	頁
193	15日	ひみつ戦隊メタモルV デラックス	毎日コミュニケーションズ	¥6800／AVG	
194	22日	火星物語	アスキー	未定／RPG	192
195	22日	火星物語(10大付録付き限定版)	アスキー	未定／RPG	192
196	22日	星の丘学園物語 学園祭	メディアワークス	¥5800／SLG	46
197	10月	RYU-Z(仮)	アスク	未定／PZG	
198	10月	DUKE NUKEM	キングレコード	¥5800／STG	
199	10月	サンバギータ	SCEI	未定／AVG	
200	10月	あの素晴しい弁当を2度3度	ポリグラム	¥4800／SLG	
201	11月	アイルトン・セナ カートデュエル スペシャル	ギャップス	¥5800／RCG	
202	11月	だれでも銀河英雄伝説～GOIGOIカジノ編(仮)～	徳間書店	¥4800予定／TBL	
203	11月	バトルシップヤマト	ロックウエルインターナショナル	¥3800／STG	
204	11月	雪割りの花	SCEI	未定／AVG	
205	11月	破壊王～KING of CRUSHER～	ファブコミュニケーションズ	¥5800／ACT	
206	秋	モンスターコンプリワールド	アイディアファクトリー	¥5800予定／RPG	
207	秋	タワードリーム2	アクセラ	¥5800／TBL	
208	秋	LSD	アスミック・エース エンタテインメント	¥4800予定／ETC	
209	秋	ZIG ZAG BALL	UPSTAR	¥5800予定／ACT	
210	秋	天下統一	アンバランス	未定／SLG	
211	秋	ATHENA ~Awakening From The Ordinary Life~	SNK／夢工房	未定／AVG	
212	秋	いただきストリート ゴージャスキング	エニックス	未定／TBL	
213	秋	グレイトヒッツ	エニックス	未定／RPG	
214	秋	黒い瞳のノア～Cielgris Fantasm～	ガスト	¥5800予定／RPG	
215	秋	ブルムイ ブルムイ	カルチュア・パブリッシャーズ	未定／A・RPG	
216	秋	ZIII O'II	光栄	¥6800予定／RPG	
217	秋	だんじょん商店会～伝説の剣はじめました～	講談社	¥5800予定／RPG	
218	秋	BOYS BE… 2nd Season(仮)	講談社	¥5800予定／SLG	
219	秋	胸騒ぎの予感(仮)	講談社	未定／SLG	
220	秋	DanceIDanceIDanceI(仮)	コナミ	未定／ACT	
221	秋	みつめてナイトR大冒険編	コナミ	未定／RPG	
222	秋	オアシスのポシェット	SECOMCAD	¥5800／SLG	
223	秋	レガイア伝説	SCEI	未定／RPG	32
224	秋	ピノッチアのみる夢	タカラ	¥5800／SLG	
225	秋	バトルサーカス(仮)	テイジイエル	未定／SLG	
226	秋	キョロちゃんのプリクラ大作戦	トミー	¥5800／ACT	
227	秋	Juggernaut～戦慄の扉～	トンキンハウス	未定／AVG	
228	秋	日本プロ麻雀連盟公認 真・徹萬	ナグザット	¥4800／TBL	
229	秋	The AIRS(エアーズ)	パック・イン・ソフト	未定／RPG	
230	秋	パイロットになろう!	パック・イン・ソフト	未定／SLG	
231	秋	聖龍伝説～外伝～	バップ	¥5800／ACT	
232	秋	ECSAFORM	バンダイビジュアル	¥6800予定／S・RPG	
233	秋	久遠の絆	フォグ	未定／AVG	
234	秋	100万円クイズハンター	FPS	未定／ETC	
235	秋	～es—古の記憶—	ベンチャーソフトウェア	¥5800予定／AVG	
236	秋	トランプしようよ!	ボトムアップ	¥4800／TBL	
237	秋	To Heart	リーフ	未定／AVG	
238	12月	トゥルーラブストーリー2	アスキー	¥5800予定／SLG	24
239	12月	バーガーバーガー2(仮)	ギャップス	¥5800／SLG	
240	12月	さくま式人生ゲーム	タカラ	未定／TBL	
241	12月	ゴジラ トレーディングバトル	東宝	¥6800予定／TBL	
242	12月	全日本プロレス(仮)	ヒューマン	未定／SPG	
243	12月	エストポリス伝記II ルーイン チェイサーズ	フレックス	¥5800／RPG	
244	98年	R・TYPEΔ	アイレムソフトウェアエンジニアリング	未定／STG	
245	98年	気まぐれマイベイビィ～娘のスゴロク成長記～	アクセラ	¥5800／TBL	
246	98年	なげっと～激録!プルプル商店街～(仮)	アクティアート	¥5800予定／ACT	
247	98年	ウィザードリィ～DUIMGUIL～	アスキー	未定／RPG	
248	98年	マネーアイドル・エクスチェンジャー	アテナ	¥5800／PZG	
249	98年	Ash to Ash	イースリースタッフ	未定／SLG	
250	98年	深海伝説マーメノイド(仮)	エクシングエンタテイメント	未定／RPG	
251	98年	Jリーグ エキサイトステージV1	エポック社	未定／SPG	
252	98年	エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士2～	ガスト	¥5800予定／RPG	
253	98年	カプコンジェネレーション第1集～撃墜王の時代～	カプコン	未定／STG	
254	98年	カプコンジェネレーション第2集～魔界と騎士～	カプコン	未定／ACT	
255	98年	VIPER(仮)	ギャガ・コミュニケーションズ	未定／STG	
256	98年	轟ソウ楽都市 OSAKA	キングレコード	¥6800予定／SLG	
257	98年	玉繭物語	元気	未定／RPG	
258	98年	幻想水滸伝II	コナミ	未定／RPG	
259	98年	MTBダートクロス	サミー	¥5800／RCG	
260	98年	H.A.E.～BEELZEBUB～	GMF	¥5800予定／RCG	
261	98年	Final One ～into the mind～	GMF	¥5800予定／ACT	
262	98年	真髄・碁仙人(仮)	J・ウイング	¥8900予定／TBL	
263	98年	まじっく あにまる	J・ウイング	¥5800予定／PZG	
264	98年	ひとつや ふたつ… いつつや 怪談 日本たらればなしツアー②	システムサコム／グループ・タック	未定／AVG	
265	98年	2999年のゲーム・キッズ	SCEI	¥2000予定／ETC	
266	98年	究極クイズ こたえてプリ～ズ	Tears	未定／PZG	
267	98年	LOVE GAME'S plus～かなり対戦テニス～(仮)	Tears	未定／SPG	
268	98年	だれでも銀河英雄伝説～GOIGOIすごろく編(仮)～	徳間書店	¥4800予定／TBL	
269	98年	ナムコアンソロジー2	ナムコ	未定／ETC	
270	98年	火魅子伝 恋解	博報堂	¥6800予定／S・RPG	
271	98年	新世紀GPXサイバーフォーミュラSAGA(仮)	バップ	¥5800予定／RCG	
272	98年	ウェルトオブ・イストリア	ハドソン	未定／RPG	
273	98年	Dear Friends	ビジュアルアーツ	¥5800／SLG	
274	98年	蜃気楼回廊	プレ・ステージ	¥5800／AVG	
275	98年	MELT～フューチャリングエディ byアイアン・メイデン	マップジャパン	未定／???	
276	98年	リフレインラブ2	リバーヒルソフト	未定／AVG	
277	2月	モンスター・コレクション	角川書店／ESP	未定／RPG	
278	2月	プレッシャーゾーン(仮)	たき工房	未定／ACT	
279	冬	バスランディング	アスキー	未定／SLG	199
280	冬	魔法使いになる方法	テイジイエル	未定／A・RPG	
281	冬	日本プロ麻雀連盟公認 段位認定ソフト THEプロ麻雀	ナグザット	¥5800／TBL	
282	冬	オアシスロード	アイディアファクトリー	¥5800予定／RPG	
283	冬	1970年代風ロボットアニメ ゲッP-X	アローマ	未定／STG	
284	冬	エクソダスギルティー	イマディオ	未定／AVG	
285	冬	快刀乱麻	イマディオ	未定／SLG	
286	冬	Little Lovers She so game	NTT出版／日経映像	¥6800予定／TBL	
287	冬	あいたくて…～your smiles in my heart～	コナミ	未定／SLG	
288	冬	DEEP FREEZE	サミー	未定／A・AVG	
289	冬	ファイナルファンタジーVIII	スクウェア	未定／RPG	12
290	冬	ヴェクトライダーズシリーズ いつか、重なりあう未来(あした)へ	SME	未定／SLG	
291	冬	新世代ロボット戦記 ブレイブ・サーガ	タカラ	¥6800／S・RPG	44
292	冬	勇者王ガオガイガー	タカラ	¥6800／AVG	20
293	冬	マール王国の人形姫	日本一ソフトウェア	未定／S・RPG	
294	冬	マクロスDIGITAL MISSION VF-X2(仮)	バンダイビジュアル	未定／STG	
295	99年春	SYNCHRONICITY～シンクロニシティ(仮)	ADM	未定／AVG	
296	99年春	THE RUINS～ルーインズ(仮)	ADM	未定／AVG	
297	99年春	サーキットの狼II モデナの剣	エム・ティー・オー	未定／RCG	
298	99年夏	ドラゴンクエストVII	エニックス	未定／RPG	
299	99年	爆弾小僧 スクープ・ザ・キッド(仮)	Tears	未定／AVG	
300	99年	ファーランドサーガ2 時の道標	テイジイエル	未定／S・RPG	

●発売日未定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	頁
301	未定	Wizard's Harmony ~another story~(仮)	アークシステムワークス	¥5500予定／SLG	
302	未定	厄惨	アイディアファクトリー	¥5800予定／AVG	
303	未定	APOCALYPSE(アポカリプス)	アクティビジョンジャパン	未定／STG	
304	未定	ガレリアンズ	アスキー	未定／AVG	
305	未定	トリフェルズ魔法学園 初等部	アスキー	未定／AVG	
306	未定	アフレイドギア	アスミック・エース エンタテインメント	未定／SLG	
307	未定	宇宙機動VANARK(ヴァンアーク)	アスミック・エース エンタテインメント	未定／AVG	
308	未定	眠る繭	アスミック・エース エンタテインメント	未定／RPG	
309	未定	森の王国(仮)	アスミック・エース エンタテインメント	未定／S・RPG	
310	未定	ぽのぽーど	アミューズ	¥4800／TBL	
311	未定	イイナ	イマジニア	未定／SLG	
312	未定	デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ(仮)	イマジニア	¥2000予定／ETC	
313	未定	ユーラシアエクスプレス殺人事件	エニックス	未定／AVG	
314	未定	FAVORITE DEAR(フェイバリット・ディア)	NECインターチャネル	未定／SLG	
315	未定	メルクリウスプリティ	NECインターチャネル	未定／SLG	
316	未定	メイン・ローター(仮)	エフコンピュータエンターテイメント	¥5800／STG	
317	未定	ロビン・ロイドの冒険(仮)	ガスト	未定／A・AVG	
318	未定	ダンジョンズ&ドラゴンズ[R]コレクション	カプコン	¥5800／ACT	
319	未定	シェラザード伝説 黄金の帝国(仮)	カルチャーブレーン	未定／RPG	
320	未定	飛龍の拳コレクション(仮)	カルチャーブレーン	¥5800予定／ACT	
321	未定	Code R	クインテット	未定／RCG	
322	未定	ARKS1000	クレフ インベンション	未定／AVG	
323	未定	頭文字D(仮)	講談社	¥5800予定／RCG	
324	未定	actua ICE HOCKEY	コナミ	¥4800予定／SPG	
325	未定	グリントグリッター	コナミ	未定／AVG	
326	未定	コントラ～レガシー・オブ・ウォー～	コナミ	未定／ACT	
327	未定	SILENT HILL(仮)	コナミ	未定／AVG	
328	未定	ジャージーデビルの大冒険	コナミ	未定／ACT	
329	未定	ときめきメモリアル2(仮)	コナミ	未定／SLG	
330	未定	ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.3(仮)	コナミ	未定／AVG	
331	未定	ビートマニア(仮)	コナミ	未定／ETC	
332	未定	武戯	コナミ	未定／対戦ACT	
333	未定	GRUDA	サイバーテックデザイン	未定／SLG	
334	未定	DOOPERS	サイバーテックデザイン	未定／RCG	
335	未定	FENSER	サイバーテックデザイン	未定／SLG	
336	未定	PROJECT CHAOS	サイバーテックデザイン	未定／STG	
337	未定	HARD EDGE(仮)	サンソフト	未定／AVG	
338	未定	キメろ!ヒーロー学園!!	CSCメディアート	¥5800予定／???	
339	未定	ダブロー・イ・ゼロウ	小学館プロダクション	未定／STG	
340	未定	バーチャルリモコン(ヘリパートI)	スリーディ	未定／ETC	
341	未定	ハイパーツアー	スリーディ	未定／ACT	
342	未定	オメガブースト	SCEI	未定／STG	
343	未定	クラッシュ・バンディクー3(仮)	SCEI	未定／ACT	199
344	未定	ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	SCEI	未定／PZG	
345	未定	パラッパ2(仮)	SCEI	未定／未定	
346	未定	ワンダラーショック～1950アメリカンドリームズ～	SCEI	未定／TBL	
347	未定	めぐり愛して	SME	未定／SLG	48
348	未定	駄菓子屋キッド	たき工房	未定／AVG	
349	未定	スノークィーン	東北新社	¥4800／ETC	
350	未定	Cybernetic EMPIRE	日本テレネット	未定／A・AVG	
351	未定	Jump KID(仮)	NEW	未定／ACT	
352	未定	タイプレーク	バディ	未定／SPG	
353	未定	魔女っ子大作戦	バンダイ	未定／???	
354	未定	ボールディランド	バンプレスト	¥6800予定／SLG	
355	未定	リアルロボット戦線	バンプレスト	¥6800予定／S・RPG	
356	未定	オーガリアン～亜人伝～(仮)	ビジュアルアーツ	未定／RPG	
357	未定	LIPROS(仮)	ビジュアルアーツ	未定／ACT	
358	未定	バックガイナー ～よみがえる勇者たち～完結編「そして、明日へ」	ピング	¥5800／SLG	
359	未定	猿田彦の暗号	フォーツーツー	未定／???	
360	未定	ぱいるあっぷ・まーち	プロシードユニ	¥5800／SLG	
361	未定	英雄志願	マイクロキャビン	¥6800／RPG	
362	未定	重装機兵ヴァルケン2	メサイヤ	未定／STG	
363	未定	スタンドアップコメディ	吉永事務所	未定／ETC	
364	未定	ピラミッドの謎	レイ	未定／AVG	

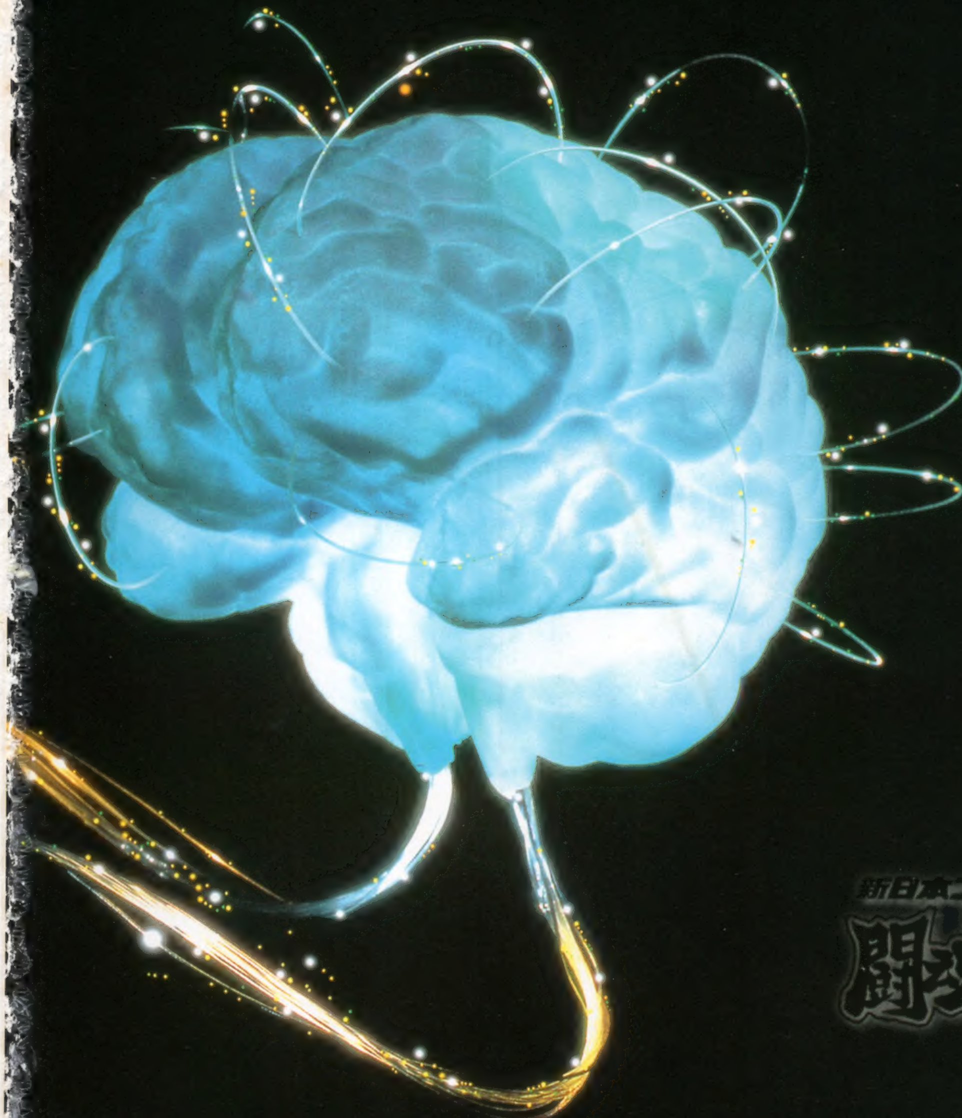
※赤い行のタイトルは、初登場のものです。青い行のタイトルは、プレイステーション ザ・ベスト（フォーファミリー）のものです。価格はすべて税別のものです。



炎のチャレンジャー
電流イライラ棒
双界儀
新日本プロレスリング
闘魂烈伝2
叡智と心魂の結晶を創造し、
「ユークス」
新たなしるしを光の筆で描き始める。
FUTURE MEDIA CREATORS
YUKE'S

AUG.1998

新日本プロレスリング
闘魂烈伝3



新日本プロレスリング
闘魂烈伝

新日本プロレスリング
闘魂炎導

PlayStation Vol.78
平成8年2月27日第三種郵便物認可
1998年7月10日発行（隔週金曜日発行）第4巻第16号通巻74号
発行人／染谷恵司　編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101-8305東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 主婦の友社 〒101-8911東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550／営業
定価490円 本体467円



T1124572070496
©Media Works 1998 印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌24572-7／10